電視遊樂雜誌社製作

全國第一本超級任天堂專業年鑑

SUPER FAMICOM 特輯 5

售價250元

1992下半年SFC軟、硬體
所有機密全在這裡!!

書號：00199715

超級遊戲・完全收錄

黃金龍戰記／波斯王子
武裝戰鬥／超鬥戰機
魔劍／恐龍大作戰
飛龍拳Ⅳ／虎克船長
甲龍傳說／光之夢幻曲
北斗神拳Ⅴ／SD鋼彈Ｘ
超級忍者龜／賽車帝王
計36款

超新軟體・開發特集

地球冒險Ⅱ／新重裝騎兵
英雄聖戰／双截龍／機甲警察
飛行密令／ＳＤ鋼彈大作戰
／弁慶外傳／回到未來Ⅱ
桃太郎電鐵Ⅱ／機動裝甲
超級立棒Ⅱ／摩陀羅Ⅱ……
計25款

電視遊樂雜誌

攻略急救總站

亂馬½／超級夢幻戰士／
鬥人魔境傳Ⅲ／摩訶摩訶／
航空產業／ＳＦＣ秘技總滙
SD快打／超級伊忍道／
創世紀Ⅵ

硬體・周邊總掃描

CD-ROM增幅機組
滑鼠・體感光線槍
快打專用搖桿

最强情報・超級內容

天使之翼Ⅲ
瘋狂大射擊
勇者鬪惡龍Ⅴ

・經典鉅作 徹底攻略

SLG 斬Ⅱ

ACT 快打旋風Ⅱ

you've GOT SFC POWER!

65C816的她永遠是如此的難以捉摸，她多情且善變。在傳說中的大陸上，她身著戰袍 、 手持利刃，她頭盔上晃眼閃耀的徽章強烈的警告潛伏在陰影下的魔獸，她是洛特的後代，她體內流動著屠龍的鮮血……。

在莊嚴肅穆的古剎高塔前，她水藍色的髮飾斜映著夕陽的餘暉。她殺氣騰騰口中輕聲低吼，一連串的粉腿踢，擊向身穿白色武鬥裝的他，那不是渲洩疼痛錐心的感覺，那是一種無力還擊的傷感…。

穿越時空界線，她自體依附在敵人身上，她融入敵裝甲為一體。她一道道、一環環的月牙狀雷射朝著直線深入敵機中樞神經…。她一會兒活躍在惡龍作怪的世界，有時又是街頭快打群裡的嬌俏女子，在外星軍團爭戰的宇宙烽火線上，她正穿梭其間。她就是搭載了特殊電玩歡樂機能的ＳＦＣ硬體，一個電玩史上最難猜測、最多情善變的遊戲主機。

ＳＦＣ熱情又千變萬化，今夏激烈的軟、硬體大戰將導致這個季節更為炎熱，ＳＦＣ談笑用兵，編劇高手絞盡腦汁將企劃編排對應ＳＦＣ案內，音樂家們也正挖空心思的將生動活潑的旋律譜曲注入軟體上，程式師們努力地忘了自我的存在，ＳＦＣ為電玩創新局面，ＳＦＣ在百家爭鳴中頻出高招，她一枝獨秀！

好還要更好，超級還要更超級，這是ＳＦＣ表現的貫有特色，好東西永遠不嫌多，ＳＦＣ最新特輯亦正如此，今年夏天請好好的享受ＳＦＣ和ＳＦＣ特輯５，每一分、每一秒！





SUPER FAMICOM 目錄

特輯5

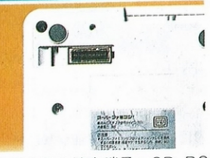
統一商店均有售
※全省各大電玩專賣店
售價：二五〇元

新聞局登記臺誌第六〇〇四號
電　話：（〇二）三六七七五七五
法律顧問：蕭雄淋律師
ＦＡＸ：七八五一一七五
電　話：七八五一六七一
地　址：九龍長沙灣永康街五一—五三號
　時穎中心十樓一〇〇六室
香港總經銷：新成公司
劃撥帳號：一一五九二五〇—四
帳　戶：電視遊樂雜誌社
地　址：台北縣板橋市大觀路二段三五五號
印　刷：錦龍印刷實業股份有限公司
經銷專線：（〇二）九一七八〇二二
地　址：新店市寶橋路二三五巷六弄六號二樓
總經銷：農學股份有限公司（農學社）
ＦＡＸ：二一八二〇四六
電　話：二一八一五八二
讀者來函請寄／企劃部：新店市復興路四五號
　六樓
社　址：新店市自立街一三四巷九號四樓
印　務：陳嘉祥、廖美惠
商管組長：洪宗炫
財務主任：楊素慧
行政管理：廖桂華
電腦排版：楊惠理、林明月、張淑嫈
　潘光中
　劉豐益、李建華、管綠冬、洪曉萍
美術編輯：張偉銘、阮倩儀、林文芝、莊祖猛
　鄒稚明、陳毓倫、王公哲
文字編輯：麥玉英、林麗君、鄭美琴、梁天佐
　蔡宏明
企　劃：葛麗英、章聖達、胡龍雲、游再興
企劃主編：王榮輝
副總編輯：林琨哲
總編輯：陳希芳
發行人：陳日陞
負責人：陳希芳

SFC特輯5 硬體解析篇——

任天堂CD-ROM與其他

SFC・CD-ROM增幅器


▲超任主機的擴充端子，CD-ROM增幅器應該就是接在這裡。

在電玩主機一遍CD-ROM的聲浪中，目前最熱門的主機—SFC亦不能例外，相信已經有許多玩家已在期待這款將在明年一月份發售的超級任天堂增幅周邊系統。不過可以肯定的是，這款主機在發售後，一定又會造成像超級任天堂發售之初的絕大轟動。

不過！與其在事情真相尚不清楚之前胡亂猜測，不如冷靜地好好研究一下這款未來的器，或許從現有掌握的資料中，可以預測一下未來的電玩生活。

關於SFC CD-ROM的相關報導在，電視遊樂雜誌、報導，以及前一期的SFC特輯中已經出現過很多，不過在此我們還是要提醒你這款CD-ROM增幅系統的幾個重要部分。

規格	有別於其他主機系統，採用菲力浦公司所開發的ＸＡ規格，能同時讀取音樂與程式	影響結果	在玩遊戲時，音樂也能配合的很好，不會有控配不上的情況。
輔助運算子	在系統卡中加有輔助運算晶片，，協助ＳＦＣ主機ＣＰＵ處理龐大的資料。有了它便有可能達成全螢幕、全動畫、與３Ｄ表現的功能。	影響結果	除射擊遊戲不再有畫面遲緩、閃爍的現象之外，一次在同一畫面能夠表現多種特殊效果的情況會增加。
8M記憶	能一次讀取目前一塊卡匣的容量，大幅減少遊戲被拆成零碎的片斷，充實整體感。	影響結果	讓CD-ROM軟體真正地成為一款深厚、耐人玩味的超級軟體。


◀這是CD-ROM增幅系統與超任主機的組合想像圖，到時會不會這樣還不太清楚。

兄弟！SONY PLAYSTAION


PLAY STAION想像圖

▲這便是SONY公司預定推出的SFC與CD-ROM的一體形——PLAY STATION。這個企畫案是原先SONY與任天堂公司合作生產CD-ROM的延續。

原先任天堂預定開發CD-ROM增幅主機系統的合作伙伴是SONY公司，然而在考慮CD-ROM的規格與產品的普及性時，任天堂公司又更改計畫，決定與菲力浦公司互相業務提攜，著手開發CD-ROM增幅系統……這便是SONY、任天堂、菲力浦三家公司之間的三角關係。

然而SONY公司卻不因為任天堂公司的改弦易轍而中止原先的計畫，反而將原來的企畫案加以擴大，繼續發展這款超級任天堂與CD－ROM增幅的一體型主機——PLAY STATION！

一方面，由於菲力浦公司自己也推出了CD-Ｉ的主機，不免令人連想到超級任天堂的CD-ROM增幅器是不是會有這方面的相容性能？答案若是肯定的話，那麼SONY公司的這款PLAY STAION又會如何呢？啊…真叫人頭痛啊！

CD-ROM的老字號

●資料１：PC ENGINE

家用遊戲主機中，最早以CD-ROM系統出現的便是PC ENGINE，就目前為止其ＲＰＧ遊戲所表現的內容看來，它的發展過程也經過了不少嚐試錯誤的改進，這點從「天外魔境II」之中所使用的動畫與事件的表達方式便可以看得出來。



▶PC ENGINE初期的代表RPG，據說最近改成電視劇。

◀可說是PCE名留青史的超級大作RPG，演出一流。

CD-ROM 100萬台

PCE・350萬台

圖１：CD-ROM²在所有PC玩家中所佔的比率。22%

仍有未知潛力的CD-ROM

●資料２：MEGA-DRIVE

才剛剛登場不久的MEGA-CD到底有著什麼樣的潛力，這仍然是個未知數！但就傾向動作與射擊遊戲的MEGA-DRIVE玩家而言，他們對ＲＰＧ的感覺更是十分微妙的也許MEGA-CD的出現，會使他們期待好的ＲＰＧ出現！

夢幻之星

▶MD可數RPG的系列作，但是受歡迎的程度如何呢？

銀河之星

◀MEGA-CD的RPG大作，畫面精緻美麗，程度高。

CD-ROM 20萬台

MD・260萬台

圖２：MEGA-CD在所有MD玩家中，所佔的比率。7%

CD-ROM的可能性

●資料３：ＳＦＣ CD-ROM

在ＳＦＣ發售之後２年多的時間裡，也就是'93年初將預定發售的ＳＦＣ專用CD-ROM增幅系統。會不會是遊戲製造廠商將ＳＦＣ機能達到極限的一種表徵呢？

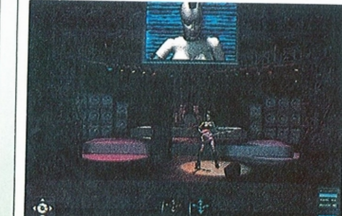
結論結果變成ＳＦＣ專用的CD-ROM增幅器是不是出現得太早了呢？相信這個答案在每個玩家心裡都有一個。請參考前兩段評述的內容與插圖，我們綜合PC-ENGINE與MEGA-DRIVE玩家之中，所有擁有CD-ROM系統的程度來看，是不是可以看出它們之間的差異，這兩之間比率的差別是不是玩家對其CD-ROM專用遊戲的方向不同所致？佔有的比率少的原因或許也因為是價格的問題……但是，同樣的情況放在任天堂上又如何呢？

VS

未來遊戲的走向

電視遊樂器基本上是一種電腦，所以它也有所有電腦的特質。現在家用電視遊樂器的功能愈來愈強，所以電腦能作的一些事情，漸漸地家用電腦也可以作了！從愈來愈多的軟體移植到家用主機上和愈來愈多類似電腦的周邊設備（如CD-ROM）這兩點可以看出來。不過大家還不能忽略了另一個更重要的因子，那便是——遊戲的製作人！

有了好的硬體環境，若沒有好的軟體製作人也表現不出精彩的遊戲！（一些很好的硬體上也有一些不出色的軟體）因此機械的環境必須和人材的環境互相刺激成長，整個遊戲世界才會表現得更好。在各形遊樂器主機都紛紛邁入CD-ROM大容量與高性能的時代或許硬體的追求在某種層面講起來是超越了軟體人材的發展速度！相信與其空有性能閒置，不如有一款能完全發揮主機能力的軟體得好吧!?

SFC也邁入複合控制時代

以下的這則報導對SFC玩家而言可以算得上是一件好消息。現在多人同時共玩一部超級任天堂是有可能的事了！超任專用的複合操縱轉接器出現了！而預定發售複合轉接器的廠商有兩家，一家是哈德森，另外一家則是哈利電機。

首先為各位玩家介紹哈德森公司出品的複合轉接器，它的名稱暫定是SUPER MULTIDAP，預定今年秋季左右發售、價格則尚未決定。請參考附圖，它是接在SFC 2P控制器插槽上，而在這款轉接器上一共有4組與超任主機上控制器插槽完全相同的插槽，只要將另外4支控制器的插頭插入這4組插槽之內，連同IP部份的控制器加起來，便同時最多有5個人同時進行遊戲了。

第一款對應這款新周邊的軟體便是哈德森預定在8月7日發售的「超級桃太郎電鐵」。

複合搖桿轉接器概念

超級任天堂主機
1P 2P
轉接器
2P 4P
1P 3P 5P

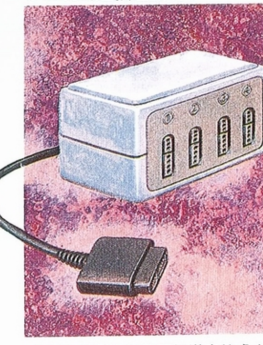
另外再就哈利電機公司開發的複合轉接器為各位玩家介紹。

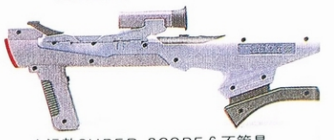
哈利電機公司表示：「已經開發完畢，現在是隨時都可以發售上市的狀態了。不過有關價格、發售日方面的問題都尚未決定。要看看對應軟體市場的市場狀態。」

除了哈德森與哈利電機之外，好像還有幾家廠商在開發不同的複合轉接器的樣子。不過想必它們的外形相差不會太大。在競爭上有勝負的大概就是價格的問題了。

隨著這款複合轉接器的出現，在PCE上十分受到歡迎，能夠5人同玩的「炸彈超人」也會隨後發售嗎？真想在SFC上玩到這款遊戲啊！

複合搖桿轉接器預想圖


▲以上便是這款還不知道它的廬山真面目的複合轉接器的預想圖。玩家覺得如何。


▲這款SUPER SCOPE 6不管是左撇子或是右撇子都能順利操作。

—卡普空— —任天堂—

CPS大型搖桿＆大型光線

發行「正宗快打旋風II」的廠商卡普空預定在7月中旬發售這款「CAPCOM POWER STICK FIGHTER」——簡稱CPS的SFC專用大型搖桿。

這款CPS搖桿除了造型前衛新穎之外，它的實用性也很高。它的方向搖桿可設定成4方向或者是8方向的模式，玩家可參考遊戲的形態加以調整。另外它的6個按鈕有三段連發設定，快慢可自行調。相對於連發設定的是，這款搖桿也有慢動作調節功能。對遊戲不是很拿手的玩家不妨利用這個功能加以練習。

▼一組CPS的組件除了搖桿本身之外還有連接端子線一條（SFC用）。



▼這是別賣的無線轉接器，¥7800。需內裝單3電池4個。



2月中旬～2月下旬在全美發售的這款任天堂公司的新型光線槍「SUPER SCOPE 6」，它的在美價是$59.99。算是相當值得價格。它的操作方式有些類似火箭筒，是將槍身擔在身上，以準星瞄準畫面上的目標攻擊。原先預定今年9月左右也將在日本發售，但由於在美太受歡迎而形成缺貨狀態，因此這項原先預定的發售日期只好急時作罷！

任天堂公司目前還沒有在日本發售的預定。不過這款受到老美喜愛的「SUPER SCOPE 6」是否能被日本人接受也是一個未知數！至於台灣的玩家如何，還得等到消息更加明朗時才會知道結果如何！

擔在肩上玩的 SUPER SCOPE 6！


▲玩SUPER SCOPE 6的軟體還須裝上如在電視左上方的感應器才行。

滑鼠＆瑪俐歐繪圖

新加入SFC的周邊・滑鼠

終於發售了！SFC專用滑鼠

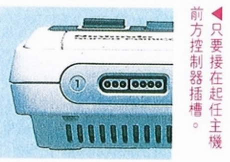
相信SFC的玩家都已經耳聞過這款SFC專用的新型操縱器周邊硬體一滑鼠了吧？現在它終於現身在玩家的眼前。最直接的印象應該就是會覺得它的功能與操縱器或搖桿一樣。接在SFC操縱器插座上便能使用了。

其實這款專用「滑鼠」和個人電腦的滑鼠可說是相同功能的東西，只要在墊板上移動它，配合手部的操縱便能移動螢幕上的指示點以便下達指令，決定或取消只要按下滑鼠上的按鈕便能輕鬆完成，是一種很方便的控制設備。

這款新型硬體與對應軟體「瑪俐歐繪圖」搭配發售，也就是不能分開來分別購買。


◀這些便是滑鼠所有的組件外觀。


▶滑鼠的下方，中間的球會轉動。


◀只要接在超任主機前方控制器插槽。

◀滑鼠操作起來就是這個樣子的。在墊板上滑動。

●今後會有什麼軟體對應？

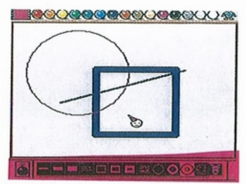
叫人不得不關心的是——今後對應這款滑鼠控制器的軟體情況會怎樣呢？一些從個人電腦移植過來的遊戲如「諸神紀世」、「試管城市」、「迷宮魔獸」等，尤其是那些在海外發行的個人電腦軟體，移植開發對應的有很多！另外，由於加入開發美國SFC的軟體廠商不少，而它們也開發個人電腦軟體。未來CD－ROM大量化之後，SFC將表現不亞於個人電腦的態勢。

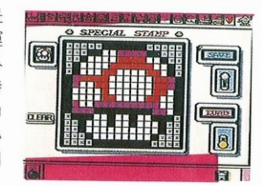
第一款對應軟體・瑪俐歐繪圖

第一款對應SFC專用滑鼠控制器並同時搭配發售的軟體便是這款「瑪俐歐繪圖」。就其8M＋256kRAM的容量與附加電池儲存記憶功能，和滑鼠一起只賣¥9800的價格實在很便宜。

●滑鼠用來做電腦繪圖

「瑪俐歐繪圖」基本上是款電腦繪圖工具軟體。除了運用滑鼠在TV畫面上畫圖之外，還可以做圖形、繪法等等特殊的效果，而且操作簡單。由於考慮到第一次接觸滑鼠的小孩，所以以瑪俐歐來吸引他們接觸，讓他們容易上手。

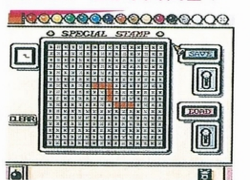

▲可以設定範圍與圓或方的圖形。



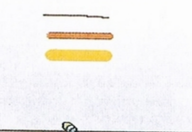
▲開機後，也會有修改的畫

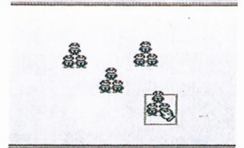


▲把手指對準瑪俐歐再開始遊戲。



▲在16×16點上設計角色圖案


▲從細緻到粗曠，有各式畫法。


▲用複製機能來增加的數量！

滑鼠&瑪俐歐繪圖

'92年7月14日發售
價格¥9800（含稅）
8M＋256kRAM
電池記憶

MOUSE CONTROLLER
（超任專用滑鼠）
滑鼠專用墊板
與軟體同一包裝

◀只要肯用心，甚至像這樣的畫面也能畫出來。

●充實的動畫機能

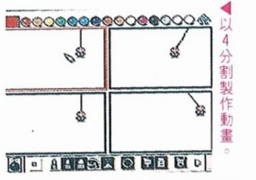
這款軟體的賣點之一，便是它的動畫機能。它可以選擇4分割、6分割、9分割的動畫製做方式。而做成的動畫還可以合成在自己所喜歡的背景場景裡。它是以圖案式的指令來控制操作的，可以消除或記憶起來。自己錄製錄影帶時，可利用它來製作標題畫面。



▼9分割動畫能表現鳥飛行動作。

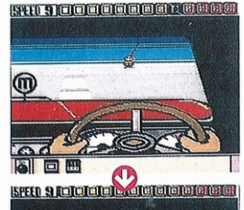
●連複雜的構圖也能畫…

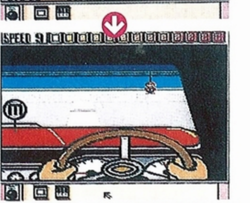
雖然玩家的功力有深有淺，但由於操作方式的內容細緻，所以還是可以畫出細緻的構圖。應用擴大的機能，對畫面上每一構成的小點都能加以修改的話，玩家便能利用這款軟體畫出就連個人電腦的電腦繪圖工具也要自嘆不如的作品。



◀以4分割製作動畫。

▼只要設定動畫的位置，瑪俐歐的標記與道路的線便會以動畫運行。





▲動畫開始，便能看到路在動，車子也在跑！



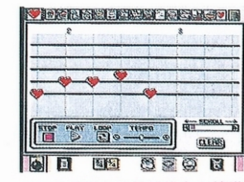
▲泳裝的年輕女孩，妳到底在憂愁什麼呢？連情緒能抓得住。



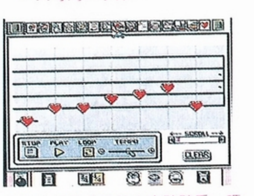
▲在這張畫的眼睛、鼻子部分以動畫表示，便能有表情的變化了！

●配合動畫的音效

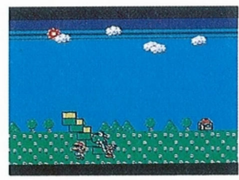
「瑪俐歐繪圖」除了繪圖機能之外，還有能夠製作自己所喜好的音樂的簡易音響機能。程式中收錄了15種聲音，只要將音高標記於畫面上的五線譜之內便能作曲，一次可發出3個音，拍子也可以自由調節。作成了的曲子除了可以單獨演湊之外，還可以配合玩家所繪成的圖案或是動畫來一起演奏。應用這種音樂機能，便得這款軟體成為玩家發揮想像力的工具。



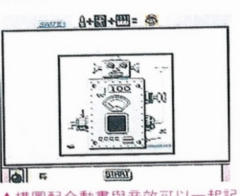
▲把表示聲音的符號排在5線譜上一共可寫24小節。



▲把作好的曲子放出來聽聽看，瑪俐歐會跳在音符上發音。



▲將製作好的動畫配合著音樂來表現也可以。



▲構圖配合動畫與音效可以一起記錄起來。

●文字機能

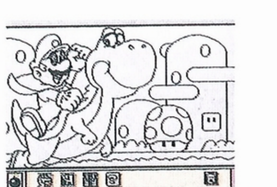
可以在螢幕上表示出日文的平假名、片假名、英文字母等等不同的符號。如果把這種文字顯示能力與動畫組合，就能夠表現出像卡拉OK般的流動背景，當然了！也能單純地的展示一幅簡單的畫面。



▲配合上文字畫面。讓文字在畫面上下流動，就能製作卡拉OK了。

●著色畫

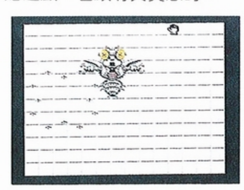
這是專為低年齡層所設計的模式。在程式內已事先錄存有像瑪俐歐、耀西之類的線條畫。只要叫出這些線條畫，再以指令著上自己喜歡的顏色便能完成一幅著色畫了，不用太傷腦筋，娛樂成份很高。



▲這是瑪俐歐與耀西的線畫，只要著色就行了，適合不熟的人嘗試。

●打蒼蠅遊戲

這是一段利用滑鼠來操作的打蒼蠅遊戲。用滑鼠控制蒼蠅拍，要很敏捷才能打到亂飛的蒼蠅。可說是為了讓玩家熟悉滑鼠的操作所設計的一段附贈遊戲。也頗有真實感的。



▲快速地操作滑鼠移動著蠅拍。這款遊戲裡甚至還有頭目角色呢。

硬體篇

DRAGON QUEST V

勇者鬥惡龍V

ドラゴンクエストV

ENIX
預定8月
￥9600

RPG
12M＋64KRAM

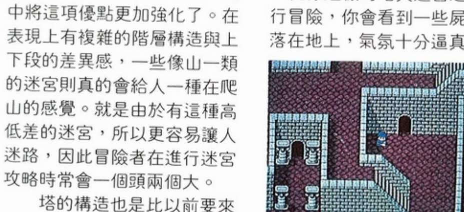
告訴你迷宮之內的種種玄機

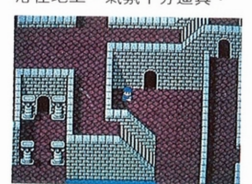
期待已久的大作，是否能如期登場呢？在擔心受怕的等待中，先來看看遊戲裡到底有什麼好玩的內容吧！

立體化的迷宮

前作IV代中的迷宮其實也是十分有立體感的，不過V代中將這項優點更加強化了。在表現上有複雜的階層構造與上下段的差異感，一些像山一類的迷宮則真的會給人一種在爬山的感覺。就是由於有這種高低差的迷宮，所以更容易讓人迷路，因此冒險者在進行迷宮攻略時常會一個頭兩個大。

塔的構造也是比以前要來得宏偉。以大石塊堆砌而成的牆壁和地板由於描繪的工夫十分仔細，給人一種厚重的感覺。在像這樣的塔與迷宮之中進行冒險，你會看到一些屍骸散落在地上，氣氛十分逼真。





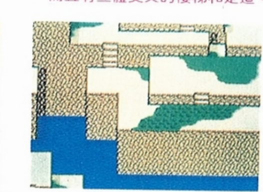
▲V代中，建築物的描繪十分立體，而且有立體交叉的樓梯和走道。

有好多機關

在迷宮之中，都有一些讓冒險者陷入危險的機關。前作IV代的立體迷宮中，也有這類活生生的陷阱。不過這回在V代中，會出現一些以前都沒有的、令人吃驚的機關喔！由於超級任天堂有擴大、旋轉的機能，也許也會被應用上去呢！到時候這鎮些陷阱的效果絕對會讓玩家大開眼界的，所以還得請大家耐心等待。

另外在V代中甚至有全部都是冰的迷宮出現喔！這種迷宮本身就是一個大陷阱，只要你一路進這裡面，就會一直滑行到撞到牆為止才會停住也說不定。所以在這種迷宮裡行進時，會像是在玩益智遊戲般地要動動玩家的頭腦，不花些心思的話也許進得去就出不來了！在迷宮中會有一些告示牌，警告你有很多陷阱！

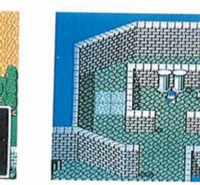
▲有好多路都通到山外來。若在這山中的迷宮迷路可就麻煩了。



▲以複雜的層次差別所組成的迷宮，看起來根本就是迷宮。



▲連在村中也有迷宮，不過這迷宮的內部到底是什麼樣子呢？



▲高聳的牆壁！這是塔的一部份，看來這是相當寬廣的塔。

軟體篇

在Ｖ代中出現的交通工具

由於世界廣大，伙伴衆多，因此有一些交通工具是很必然的現象。在「勇者鬥惡龍」系列中也是如此，以前曾有船、氣球之類、各種不同的交通工具出現，來幫助主角的冒險旅程。這次Ｖ代中也有前作Ⅳ代的馬車，以及一些飛行的交通工具。而飛天魔毯便是此回首次的登場東西。


▲在大世界裡旅行得有交通工具。

在陸地上乘坐馬車

Ｖ代由於採用能讓妖怪們成為伙伴的系統，冒險隊伍最大可達８人！由於伙伴數目很多，所以也採用了像在Ⅳ代中的馬車。記得Ⅳ代中，馬車是在第５章中出現的。但若是問到Ｖ代的馬車何時出現？就目前的資料則還不是很清楚、不過有可能會因為妖怪可以變成伙伴的這個因素而使得馬車能夠很快的入手也說不定。

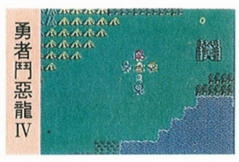
以馬車旅行時，隊伍會分成二部份、在馬車外面有３人，而剩下的５人則在馬車內。所以一次參加戰鬥的只有３個人。稍微給人一種不太保險的感覺。不過玩家這回倒可放心，在Ｖ代中，在馬車中的角色可以自由地替換在馬車外的角色，甚至有時可以一次全部換掉！所以萬一發生戰鬥，也不怕人數太少了。

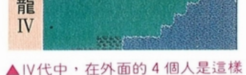
飛天魔毯

隨著馬車的公佈，Ｖ代還有一些其他的交通工具。不過這次出現的與Ⅳ代中的氣球有很大的不同。Ｖ代中的飛行交通工具是本系列中第一次出現的「飛天魔毯」，不過很可惜，這飛天魔毯到底是什麼樣的東西到目前都還沒有發表。不過顧名思義，大概就是有些類似阿拉伯神話中所出現的飛天毯吧！這飛天魔毯和Ⅳ代的氣球一樣，可以將整個馬車載進去。也就是說，除了外型不同之外，飛天魔毯與氣球是具有相同功能的飛行交通工具。不過這飛天魔毯比起氣球來可是要方便得太多了！

由於毯子可以捲起收好，所以這飛天魔毯也許也可以捲起來收好並且四處帶著走也說不定喔！要是真的能這麼做的話，它可是要比降落後就不能移動的氣球來得方便多了！而且當乘坐飛行魔毯在天空飛行時的畫面也可能會十分特別！


▲這回的飛行道具是飛天魔毯，飛起來是什麼樣子呢？



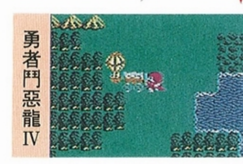

▲Ⅳ代中，在外面的４個人是這樣子把馬車包圍起來的。

▲Ｖ代中可在外作戰的只有３人，剩下的５人在車內待機。



▲角色交互交換著作戰的話，和８人一起下場也差不多了，要好好利用。





▲Ⅳ代出現的氣球，還可以裝入馬車呢？



▲氣球一降落就無法移動了，只限於能在天上飛…


▲飛天魔毯也能載馬車。看來是張大毯子呢！



▲飛天魔毯也可以捲起來收在馬車上面四處帶著走！

這回CASINO變得十分豪華

CASINO（賭場）第一次是出現在Ⅳ代中。這回Ｖ的CASINO要比前次更加豪華了。Ⅳ代中，CASINO的入口好像是見不得人似的很不起眼。不過在Ｖ代中卻用了豪華搶眼的看板，而且也有了專用的建築物了。CASINO中賭戲除了Ⅳ中的水果盤和格鬥場之外，還新增加了史萊姆大賽。而且所有的賭戲不管在內容上、表現上都比前作更加有意思了。



▲華麗的招牌就在入口之上、不只外形不同，賭戲也翻新了！

水果盤遊戲

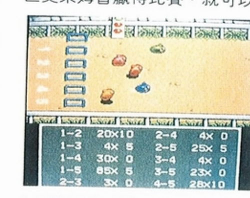
基本上是與Ⅳ代中CASINO的水果盤相同的機器，不過Ⅳ代中水果只有３排，而Ｖ代中的機器卻有５排！只要３個以上相同的圖案連成線，便能夠贏得獎金！不妨利用這個小賺一筆。另外！有部機器的尺寸也比一般的水果盤要大上一些！這機器不只是尺寸大，連賭注的金額也比一般的水果盤要大。因此若想一舉撈筆大的，不妨來這部機器試試看，或許能賺到冒險的旅費。即使不喜歡賭博的人也可以試試看


▲這就是５排的水果盤，賭金的倍率也很大。


▲水果盤的機器一大排地放在店內。左邊是大台的水果盤！

史萊姆大賽馬

在CASINO中最引人注目的便是史萊姆大賽！它是把史萊姆當作賽馬一樣在場中比賽的一種遊戲，每次有５匹史萊姆下場，如果玩家猜中了那兩匹史萊姆會贏得比賽，就可以依每隻史萊姆能力的差別比率贏得獎金。很有正式賽馬的味道。撇開賭注不談，單看５隻顏色不同的史萊姆競賽的樣子就會覺得十分可愛有趣。又可以賭錢，是很有趣的項目。


▲５匹不同色彩的史萊姆蹦蹦地亂跳，比賽開始！

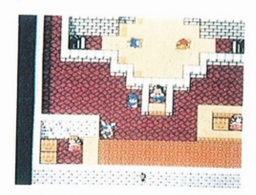

▲結果是２－４，很可惜下注沒中，沒關係，下次一定會中！

怪物格鬥場

在「勇者鬥惡龍Ⅲ」中也有這樣的妖怪格鬥場。

把妖怪們丟到場中互相格鬥，然後猜猜看並下賭注看那一隻妖怪會生存到最後。不過在Ｖ代中，由於下場妖怪與以前不同，而且有各種的組合，所以一定會更加有趣。這個賭戲的特徵便是能夠在事先知道妖怪們的強弱。另外除了賭博的樂趣之外，也正好可以利用看它們格鬥的時候物色可做伙伴的妖怪。

這些妖怪間的格鬥場景，在ＳＦＣ上會有更壯烈的表現


▲這裡是妖怪們的格鬥場、有寶箱的地方就是贈品交換處的樣子。

還可以換獎品喔！

講到CASINO，最叫人不能不關心的便是可以用獎金交換到什麼樣的東西？這次一定有些東西是只能在此換到的！所以非得到交換處查看有那些東西不可！

另外由於Ｖ代CASINO賭注的金額要比Ⅳ代多，所以交換的秘寶也許也會比Ⅳ代貴重喔。


▲玩得過頭，變成一文不名了！


▲在Ｖ代中有些什麼東西可換呢？

容易操作的咒語系統

對冒險而言可說是要素的咒文。這回在Ｖ中也有某程度的提昇。由於有了ＭＰ消費量的表示機能，不只使咒文的操作變得更加容易，而且還有新咒文的加入，另外舊作原有的咒文也被設計有新的效果，形成了一種新的咒文系統。

能知道ＭＰ消耗量

以前，玩勇者鬥惡龍在使用咒文時，每一種咒文所必要的ＭＰ消耗量只能在說明書或其他參考資料上查看。但是在Ｖ代中，在打開咒文表的時候，其所要消耗的ＭＰ值便會顯示出來。有了這項設計、就不必每次都要去翻查說明書了，這會使得玩家在操作時感到格外的方便。尤其是戰鬥中要利用ＡＩ（人工智慧）進行的時候，對於玩家指令的下達有很重要的參考價值。



▲咒文的操作系統變得十分親切，ＭＰ消費量會顯示在畫面之上。

マホキテ

這是一項首次出現的咒文。只要將這項咒文向我方伙伴施用下去，當這位伙伴被敵人以咒文攻擊的時候，這攻擊咒文的ＭＰ便會被這位伙伴吸收！但得注意的一點是，雖然能吸收攻擊咒文的ＭＰ，但是伙伴仍會受到損傷！萬一ＨＰ不夠時，最好不要輕易地在戰鬥中使用這項咒文。



▲受到此項咒文的角色萬一遭到敵人咒文攻擊時……

▲雖然會受傷！但攻擊咒文的ＭＰ會被吸收。

インパス

這項咒文是在勇者鬥惡龍Ⅲ代中開始出現，能夠判別寶箱內是什麽東西的咒文，有時寶箱中藏著敵人便能夠事前察知。Ｖ代中，它除了仍有這項效果之外，另外又追加了一項能夠鑑定道具功用的效果。只要向道具唱唸此咒文、有關這項道具的明細便會在畫面上顯示出來。



▲不只能判斷寶箱內容，甚至也能鑑定道具。

威力增加後咒文的內容

每一次勇者鬥惡龍系列推出新作，都會有新咒文出現。在Ｖ中，有些地方也有某種程度的加強。在這裡為玩家介紹「シャナク」、「マホキテ」、「インパス」和「パルプンテ」4種咒文。其中，マホキテ是首次出現的咒文。其他的咒文也因為有新的效果加入而在威力上有了某種程度的提昇。

シャナク

這咒文在勇者鬥惡龍Ⅲ代中也曾出現過，是項破邪的咒文。萬一不幸裝備上被咀咒過的武器或防具時，唸這咒文便能解開。在Ⅲ代時，這咒文對所有被咀咒的武器防具都是解咒的效果，在這回在Ｖ中，有些強力的咀咒還是非到教會去解開不可，所以也有無效的時候。



▲能脫去被咀咒過的武器或防具！但對太強的咀咒也無效！

パルプンテ

一旦使用這項咒文之後，到底會發生什麽結果並不知道，是一種叫人覺得驚奇的咒文。在Ⅳ代的時候，這項咒文的效果就已經有大約30種不同的表現。這回在Ｖ代中應該會有更進一步的表現才是！而且由於畫面的效果大幅提昇，到時一定會有非常漂亮的表現才是，不過目前由於資料仍不是很多，這點倒不是很清楚。到時會看到什麽東西，可就真叫人期待咯！

勇者鬥惡龍Ⅳ



▲在Ⅳ代中，パルプンテ的確叫人覺得不可思議。



▲在Ｖ代中，威力更加強化了，到底會有什麽效果出現呢？

強化之後的戰鬥視覺效果

從目前所發表的相片就可以了解。Ｖ代的戰鬥畫面在視覺效果上有了非常程度的強化。不只是妖怪之後附上了背景而已，在普通攻擊和以咒文攻擊的時候都有動畫效果的應用出現。

由於視覺效果的強化，整個戰鬥畫面顯示更精彩逼真了。



▲在妖怪們的背後，會依地形的不同而有不同的背景。

戰鬥畫面是動畫表現

Ｖ代之中，最大的特色便是採用了動畫卡通的表現方式！在Ⅳ代的戰鬥畫面中，每回唱唸起咒文，整個畫面都會閃動！很能表現出咒文的效果。在Ｖ代中不僅咒文會有這樣的表現，甚至在以武器作一般性的攻擊時也會在畫面上出現相對應的動畫視覺效果，目前所知道的武器攻擊動畫效果只有杖和迴旋鏢兩項。由於這兩項武器僅僅是遊戲初期所使用的武器，所以這已經算是相當有迫力的動畫表現了。以後要是有更加力武器的攻擊出現的話，應該還會有別的動畫表現才是！但至於是什麽樣的表現只好請玩家耐心等待了。另外還有一項叫人注意的是，許多妖怪們自都有獨特的攻擊方法，要是這些都以動畫表現的話，那麽戰就會變得更加激烈了。



▲由於視覺方面的強化，戰鬥畫面的迫力大幅增加。



▲以杖這種初級的武器攻擊時，畫面就已經有這樣程度的效果了。



▲邊旋轉邊飛過去的迴旋鏢，能夠傷及所有的敵人！真厲害！

漂亮的咒文效果畫面

每次都會有多彩多姿的各式攻擊咒文的「勇者鬥惡龍」系列，在Ⅳ代中，唱唸咒文時，整個畫面會依所唱唸的咒文不同而有不同的顏色閃動，已經十分能表現咒文的效果。在Ｖ代之中，由於又採用了動畫的表現手法，更加富有迫力的咒文畫面完全呈現了出來。目前為止，所公開的メラ、ギラ、ヒャト、バギ等４種不同的魔法，只是各系統魔法當中最為基本的東西而已，以其程度十分高段的動畫表現看來，這些真實感很高的咒文畫面將是十分有趣的。

以此看來！那些強力的咒文應該會有更精彩的畫面才對！若真是如此的話，戰鬥畫面將會有前所未有的樂大和變化。



▶屬閃光咒文的ギラ，會從腳下發火。

▶火燒了上來！將敵人全身包住！



▲最後的階段。火焰燒到上面後消失。低級魔法就有這樣的效果！



▲以空氣旋渦所形成的真空氣刀將敵人切裂的バギ。對一組敵人有效



▲屬於火焰咒文的メラ。是以小型的火球投向敵人…



▲敵人被火球擊中！馬上陷入火海中，畫面給人一種熾熱的感覺！

軟體篇

來看看妖怪成為伙伴的系統

勇者鬥惡龍Ｖ最大的特色可說便是這個妖怪可以加入伙伴的系統了。以妖怪組隊冒險可說是前所未有的事。而且不僅可以組隊，妖怪們也可以經由戰鬥所得到的經驗值而有所成長！最叫人覺得正式的是，妖怪們甚至還有專用的道具，以下我們就來看看。



▲掌握妖怪伙伴系統關鍵的人一妖怪叔叔。

怪物叔叔出現！

這個妖怪加入系列至少有50種以上的妖怪可以加入成為伙伴！掌握這種妖怪系統的關鍵便是在勇者鬥惡龍Ｖ世界中某處的「怪物叔叔」！

由於主角具有將人從邪惡中打醒的神秘能力，用這項能力便能使妖怪們改邪歸正。不過這項神奇力量在遊戲一開始的時候是不能用的！必須先覺悟到自己的力量之後，才能應用它讓妖怪們加入成為冒險的伙伴。

冒險隊伍的人數最多可有8人參加。所以若在人數超過，而你又想讓新的妖怪加入伙伴的時候，只好找個地方將多餘的妖怪給存放起來。而妖怪叔叔的功能便是幫你把妖怪收好。只要至妖怪叔叔那兒把多餘的妖怪存放起來的話，玩家就不用擔心人數的問題，可以嚐試著讓各式各樣的妖怪加入隊伍看看。所以妖怪叔叔是妖怪伙伴系統的關鍵人物。


▲伙伴人數最多８人，這樣很快就令人滿為患了。



▲由於妖怪叔叔的指點，主角才了解到自己特殊的能力。



▲而且妖怪叔叔還可以幫你把多餘的妖怪給收拾好好！



▲這兩位妖怪ースラリン和スラピー都是值得信賴的伙伴。



▲妖怪叔叔的家到底在那裡呢？真想早點知道。

妖怪專用道具

在Ｖ代中，甚至有專門給妖怪裝備的道具出現呢！

讓等級較低的妖怪也裝備上武器和防具的話，可以使冒險隊伍的整個戰力提昇。在這裡我們要向玩家們介紹三項妖怪專用道具：骨尖錐、石牙戟、以及小尖帽。這三項東西看起來似乎很適合妖怪們使用。要是將這三項用具全裝在一個妖怪身上，幾乎可以想像得到那股〝帥〞勁！（請參見下圖）除了這三項道具之外，似乎還有一些其他妖怪專用的東西還沒有公開哦！

骨尖錐

把骨頭前端削尖的骨棒型武器。



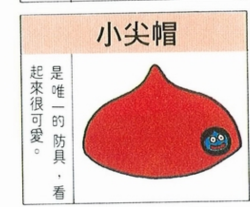
石牙戟

把硬岩石敲成虎牙狀的銳利武器。



小尖帽

是唯一的防具，看起來很可愛。

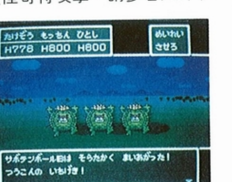


▲裝備起來就是這付德性吧！

獨特的攻擊法

在勇者鬥惡龍中出現的妖怪、很多都會有一些很獨特的行動。這裡就為玩家舉些例子，它們的攻擊行動實在十分獨特。不過這類的妖怪能不能加入成為伙伴則還不知道，但可以確定的是，若能和這些妖怪們組隊一同冒險的話，那一定是十分有趣的事。（有關這些妖怪奇特攻擊、請參看照片）




▲會跳到高空狂舞的妖怪。




▲竟會以放屁來攻擊的奇特妖怪！要不要弄一隻來當作伙伴！

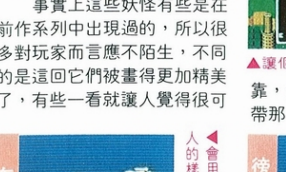


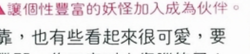

▲以小型爆炸來攻擊的妖怪。這種攻擊能閃躲得開嗎？

大公開——能夠成為伙伴的妖怪們

能夠成為伙伴的妖怪種類全部超過50種以上，在此我們將其中的24種一口氣全部公開在此，讓玩家們先在心裡有個譜。

事實上這些妖怪有些是在前作系列中出現過的，所以很多對玩家而言應不陌生，不同的是這回它們被畫得更加精美了，有些一看就讓人覺得很可靠，也有些看起來很可愛，要帶那一隻可真叫人傷腦筋了！


▲讓個性豐富的妖怪加入成為伙伴。



布朗尼
◀會用大槌子攻擊敵人的樣子。

咕咕雞
◀用尖銳的鳥嘴當成武器的怪鳥。

龍孩兒
◀龍的幼年期，個子雖小力量卻很大。

布魯戰士
◀屬戰士系的妖怪。一看就覺得很強。

小惡魔
◀小雖小，卻擁有惡魔的能力。

雪人
◀在寒冷地方能發揮能力的妖怪。



徬徨盔甲人
◀他好像有召喚恢復史萊姆的能力。



怪物香菇
◀有以毒力再攻擊能耐的妖怪。



魔法師
◀若需咒文攻擊，則它是最佳人選。



史萊姆
◀可說是勇者鬥惡龍的代表人物。



鋁錐兔
◀會以頭上的角來突刺攻擊敵人。



史萊姆騎士
◀騎在史萊姆上，以劍痛擊敵人。

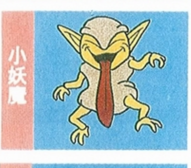


狂舞針
◀像仙人掌一般，會以針做武器的妖怪。

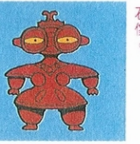


合體獸
◀以大翅膀在空中飛翔，再用嘴來攻擊？

哥雷巨人
◀很強壯的樣子，但動作似乎很慢。


傀儡人
◀會吸收敵人MP的奇異懸絲人偶。



小妖魔
◀一看就叫人覺得不舒服的妖怪。

神秘土偶
◀能自由操控咒文的石像。

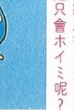




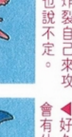
銀魔
◀原先在Ⅱ代中出現過的銀魔。

魔人
◀會以咒文マホトーン支援作戰。

火焰戰士
◀會從口中吐出火球攻擊的妖怪。

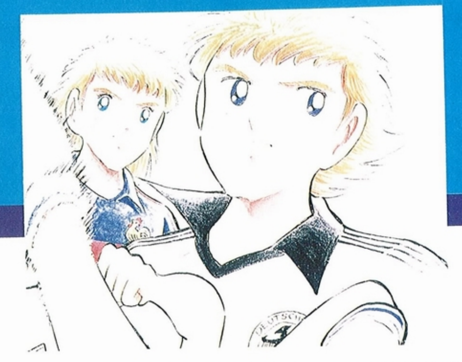
恢復史萊姆
◀昇級之後，是不是還是只會ホイミ呢？

炸彈寶寶
◀會以炸裂自己來攻擊敵人也說不定。




吸血鬼
◀好久不見的角色，會有什麼法寶呢？



天使之翼III
キャプテン翼III

TECMO
7月17日
¥8900

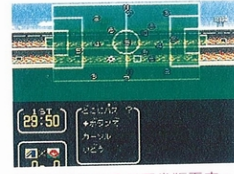
SLG
8M＋64KRAM

全日本總冠軍青年隊再向世界挑戰

曾在任天堂版中大受歡迎的足球運動模擬遊戲「天使之翼」終於將舞台搬上超級任天堂了。既然是超級任天堂，這回主角大空翼一行人的表情之類的畫當然會有更優美的表現！射門時的必殺技場面演出更是豪華。這回的故事情節也是特庫磨原創的，是設定在「II」之後的一年。這回也是從全日本青年隊的活躍層面開始，場面十分熱鬧。要與世界的青年強隊進行競賽，除了故事延續前作的精采性之外，系統也有大幅的提昇！



▲全日本青年隊的各種活躍情形。


▲遊戲系統繼承任天堂版而來。


▲托超級任天堂的福，這種畫面十分漂亮。

遊戲系統與前作相同

基本上的系統和前作相同，在比賽前要先決定陣形與制服，在比賽進行當中，目前持球的人物會另有細部的指示出現。而角色的動作方式基本上也與任天堂版一樣，需要消耗「ガッツ」（體力），而且這「ガッツ」會因為比賽的場數增加，等級上昇後也跟著增加。


▲卡匣附有電池記憶機能，所以不再需要抄寫密碼了。

指令內容豐富

在比賽暫停時的球隊會議中，可用的指令也會增加了。在開球隊會議時，有個叫做「マーク」（盯人）。這個指令顧名思義就是要守方的球員在比賽進行時特別盯住攻擊方的某位特定選手，這項指令對那些會必殺射技的球員十分有效。另外在比賽中還有一個新指令「みんなもどれ」（對全體下達指令）也追加了。


▶比賽進行中的指令和前作相同。


▲在開球隊全議時，有項新指令「マーク」（盯人）加入。

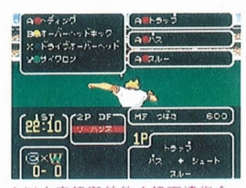

▲在競賽中還能指揮全隊隊員的指令「みんなもどれ」，也是新的。

2P對戰氣氛更加熱烈

在這款「天使之翼III」中，最大改變的地方便是原先任天堂版中所沒有的對戰玩法了，好奇了吧？

在Game Boy版發售的「天使之翼VS」中，可利用Game Boy的連線機能來進行對戰。不過這款「天使之翼III」則是可以在同一個螢光幕裡進行對戰，所以這個對戰系統是十分創新的，指令的輸入是依守方→攻方的次序來進行。而且下達指令的方法很簡單，一看畫面便能夠清楚的了解要以十字鈕與其他四鈕如何組合來下達指令。這是前所未有的新系統。


▲可組成一支超級的隊伍。


▲以十字鈕與其他4鈕下達指令。

キャプテン翼III
—皇帝の挑戦—

2P對戰的進行方法

現在就利用這一小段篇幅來說明指令的輸入，與對戰的方法。

攻擊的一方可照以往一般直接在畫面上操縱選手。要是與守方球員接觸的話，這時便可射門或是傳球。而防守的一方為了阻止這些動作，必須操作自己的選手來接近攻擊方持球的選手。至於該如何應對是好呢？請參閱右邊的流程表，只要依照流程表的方式輸入指令，防守方面便能夠特別去接觸一些特定的攻方球員。

指令輸入流程

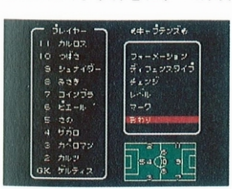
與對手接觸
↓
防守的一方對選手輸入指令（多人的話，則一個個分別下達指令）
↓
攻擊的一方對選手下達作戰指令
①盤球、射門
②假動作（此時畫面會顯示出假動作後球所進入的軌道）
③傳球、對傳（傳球、對傳時）要選擇你想傳球的人。
↓
結果

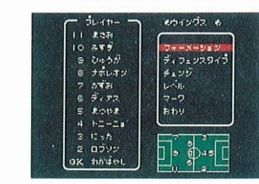

◀要看清楚畫面，便去阻擋對手。

明星出場模式

對戰模式之中所出現的球員是以挑選明星隊的方式來進行的。選擇球員的方式有對戰的兩個人同時挑選，以及交由電腦自行將球員分成2隊的方法兩種。能出場的選手都是本款遊戲中會出現的選手，不過他們的等級都是一定的。但是他們的必殺技會依玩家在非對戰模式中所讓他們昇級的程度而有所不同（或增加），所以在非對戰模式玩的等級愈高，會新式必殺技的可能性也就愈高。以挑選明星的方式來組隊的話，一些原本是對手的球員便能同隊了。


◀讓電腦將選手分成兩隊。


▲對戰時，有一隊的隊名叫做「キャプテンズ」（隊長隊）。


▲另外一方的隊名叫做「ウイングス」（翅膀隊）。

輸入指令的方法

指令輸入的方式正如右邊的照片所示，以十字鈕與A、B、X、Y四鈕在畫面上所有的指令中選出一個玩家想執行的動作。然後就如同上方所述的對戰模式指令下達的方法一樣，一旦球員發生接觸，就必須下達指令進行作戰，在按鈕下達指令時最好不要讓對手看見你按那一個鈕，同時你也要猜測對手會下達什麼樣的指令，總之是一場心理戰。另外，對手會的必殺技和「ガッツ」的量也是作戰參考要件。

▶當球員與防守一方的球員接觸時：

▲防守的一方開始輸入指令。


▲會必殺技的選手可選的就多了。


▲接下來輪到攻擊的一方下指令。

軟體篇

在世界各地精修的伙伴們

依特庫磨所編定的原創故事，遊戲開始進行之後，一開始便是「第一部　世界激鬥編」接著是「第二部　全日本海外遠征編」、最後便是「第三部　ユニバーサルユースへの道」(往環球青年大賽之道)。

這段文字中，我們將就第一部故事中，散佈在世界各地的伙伴們為主題加以詳述。玩家可知道前作中主要角色們都有些什麼成長嗎？



▲世界青年杯大賽會後，日本青年隊的隊員分散到世界各地修行去了



▲留在日本的隊員也是天天都在進行特訓。

キャプテン翼III —皇帝の挑戰—

聖保羅FC隊

是ロベルト本鄉這個人所率領的有名巴西青年隊伍。大空翼便屬於此隊。以他為中心，還有其他許多優秀的隊員。他們為了在里昂杯連勝稱霸而開始了奮鬥。

大空翼

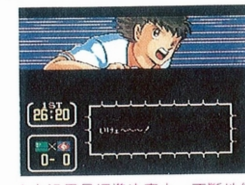
▲為了追求「天才足球少年」之名而…

▲這是大空翼的必殺技「サイクロン」的鏡頭！真是華麗！

■里昂杯準決賽　對哥里昌斯之戰

聖保羅FC是前作裡大空翼所參加的隊伍，在本款遊戲中，大部份的隊員仍然不變，是一支攻守很平均的隊伍，只要做一般的攻擊便可取勝。

對手隊是哥里昌斯，此隊有兩名擁有必殺技的球員——サトルステギ和リベリオ，所以得盯住這兩人才行。



▲在這里昂杯準決賽中，不斷地使出必殺技攻擊得分吧！

■里昂杯準決賽　對古雷米歐之戰

這一場比賽結束之後，大空翼的必殺射門「サイクロン」的缺點便顯露出來，之後，重要的故事內容便展開了。古雷米歐隊中有一位叫メオン的人對「ドライブシュート」這種必殺射門很有把握！在這場比賽中，如何應付メオン這個人將是攻略的重點。



▲古雷米歐隊有位十分厲害的守門員。

▲ロベルト會對大空翼說很重要的話！

▲大空翼的必殺技「サイクロン」十分厲害！但卻也很傷腳力！

■里昂杯決賽　對夫拉緬柯之戰

里昂杯決戰遭遇的便是夫拉緬柯隊。大空翼和此隊的得分王牌在賽前有一段對峙的故事。只要勝了這回合，在前作曾出現，德國青年隊的球門——ミエーラ便會出現，他留下了這樣一句話人就不見了：「我一定要守住サイクロン」，讓人不寒而慄。

夫拉緬柯隊有三名球員——カルロス、サンタマリア、ジェトーリオ擁有必殺技。所以要是不幸失分，一定得趕緊將分數奪回才行。



▲カルロス的必殺技「ミラージュシュート」，太厲害了。



▲巴西隊的宿敵——カルロス的對峙…

▲比賽結束後，カルロス對大空翼的誤會便真相大白了。

香榭里謝隊

岬　太郎

法國青年隊得分重要人物——ナポレオン所在的隊伍。在此隊中，有一名日本球員岬太郎，他在前作中與大空翼原是黃金搭檔。此隊即靠這兩名球員不斷獲勝。這兩名球員的組合打法能夠在決勝賽中完全發揮，但得小心ナポレオン的力與技才成。



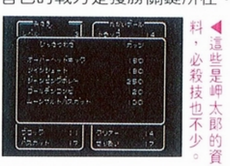
▲在巴黎香榭里射活躍，這位便是全日本青年隊的岬太郎。

■巴黎特別大賽決賽　對蒙馬魯特爾之戰

以ナポレオン的氣力與岬太郎華麗的戰技不斷戰鬥下去的話，應該可以獲勝，要注意ナポレオン與岬太郎的配合。

蒙馬魯特爾隊中有一名德國青年球員——シェスタ，如何封鎖住シェスタ的攻擊，發揮自己的戰力是獲勝關鍵所在。


▲岬太郎與ナポレオ的組合容易得分。


▲這些是岬太郎的資料，必殺技也不少。

約克夏隊

松山　光

全日本青年隊的全能選手——松山光所在的隊伍。此隊尚且保留英國足球的傳統精神——正大光明的踢球、與堅強的守備。此隊所有的球員都以松山光為號令中心來行動。而松山光則拿出仍是在小學時代就編成的「なだれこうげき」來應戰。

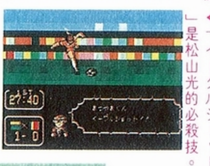

▶在約克夏隊中才有可能的「なだれこうげき」。

■皇后杯冠軍決賽　對曼徹斯特之戰

這是一場與松山光和對手カルツ在中盤時的支配力有很大關係的比賽。

對手是德國青年隊名將カルツ所在的隊伍，カルツ的「ハリネズミドリブル」和日向小次郎的「ごういんなドリブル」有相同的威力。能支配中盤的隊伍才能贏得此回合的可能。松山光最好利用機會使出「なだれこうげき」然後再使出「イーグルショット」來得分。


◀カルツ的「ハリネズミドリブル」很厲害。


◀「イーグルショット」是松山光的必殺技。

墨西哥布隊

日向　小次郎

若島津　健

這個隊伍中，有來自全日本青年隊的日向小次郎與若島津健兩人參加。

日向小次郎有像「ごういんなドリブル」與「ネオタイガーショット」這兩種強力足球打法。而若島津健則以空手發展出一套守門的必殺新技術「あびせげり」，不過這回此技的威力更加提昇了。

■墨西哥青年聯盟決賽　對蒙特婁之戰

以日向小次郎十分具威力的打法不斷攻擊！再以若島津以必殺技守住球門，防止敵人攻擊就可獲勝了。

蒙特婁隊中有德國青年隊的カベロマン參加，他的「サイドワインダー」是必須注意的必殺射門法，就連若島津的必殺守門技也很難防住。


◀若島津健這回有更具威力的必殺技了。



▶日向小次郎的「ネオタイガーショット」。

漢堡SV隊

若林　源三

人稱「東洋守護神」的若林源三所屬的隊伍便是這支德國的職業隊。

由於中鋒カルツ投效英國隊，所以中間的球員給人一種不太穩當的感覺，所以看若林如何施展鐵一般的防衛便是致勝關鍵。

■本底斯里卡公式賽　對巴依耶魯恩之戰

在這場比賽中會穿插一段シュナイダー發明新射門技的故事，都是因為若林每次都擋住シュナイダー的攻擊才引起的。對手巴依耶魯恩隊是擁有如シュナイダー一類球員的攻擊型隊伍，對若林而言，也算是相當辛苦了。


◀與德國青年隊皇帝——シュナイダ的對決。


◀接住シュナイダー射門的若林源三。



▲シュナイダ發現空標



慢慢地讓伙伴加入隊中

第2部故事「環球青年大賽」的故事很明白，就是剩下的日本青年隊為了與世界各地的青年隊比賽而遠征海外的故事。

在海外不斷的比賽過程中，每一次賽完都會有那些在第一部中活躍的伙伴慢慢地回到日本隊來，整個隊伍愈來愈強！

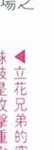

▲在這個地方會明瞭「環球青年杯大賽」舉辦的始末。

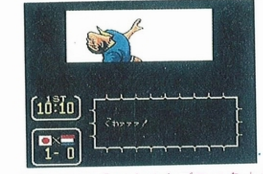
全日本青年隊ＶＳ荷蘭青年隊

第一戰便是與荷蘭青年隊遭遇。在這場比賽中，賽前最早趕回日本的松山光會加入隊中。

立花兄弟的空中技巧若不能得分的話，守門員森崎的守備也不會讓敵人得逞，中場之後，三杉也會加入隊中。

▶即使主力大部份不在，卻仍有實力。



◀立花兄弟的空中足球是攻擊重點。


▲石崎使出「がんめんブロック」！

全日本青年隊ＶＳ法國青年隊

在這場比賽中，參加香榭里謝隊的岬太郎會回來加入日本青年隊，並且擔任隊長。

對手法國青年隊的隊長——ピエール和大砲型球員ナポレオン雖然不在，但也不能輕心大意。還有一位球員會一種叫做「サーブルノワール」秘殺射門，他便是——ボッシ，由於必殺技威力很大，所以有必要盯住ボッシ以便展開遊戲。


◀在這場比賽中，岬太郎會加入日本隊。


◀比賽到一半時出場的岬太郎會出任隊長


▶法國隊的主力中有兩人不在。


▲主力2人不在的法蘭西青年隊，有取勝的機會了。

全日本青年隊ＶＳ美國青年隊

在這場比賽中，到墨西哥的日向小次郎與若島津健會歸隊。同時日向會與タケシ連手組成所謂「東邦コンビ」的必殺技。

在美國隊中有位叫ミハユル的球員，雖然和故事的發展沒什麼關係，不過他與石崎和日向小次郎的纏鬥倒是很有趣。


▲日向小次郎與若島津健從這場比賽會加入日本青年隊效力。

▶動作很大的美國青年隊的——ミハユル


▶石崎和日向似乎被ミハユル耍了！

全日本青年隊ＶＳ烏拉圭青年隊

這是海外遠征的最後一戰。終於打到這裡了，此時大空翼會加入日本青年隊。同時這裡會有岬太郎將隊長的標幟轉交給大空翼的劇情出現。算是一段高潮。

對手是烏拉圭隊，有兩位球員——ビクトリーノ和ダ・シルバ有必殺技。尤其是兩人組合而成的「パンサーストリーム」更是銳不可當。勝過了這一場比賽之後，德國隊的守門員——ミューラ會出現，而展開一段與日向小次郎比試的故事，很好看哦！


▲終於！大空翼加入日本隊了。


▲這個隊的射門都很強呢！


▲比賽獲勝ミューラー就會出現


▲日向小次郎代替大空翼向他挑戰


▲乾淨俐落地拿下射門的球。

軟體篇

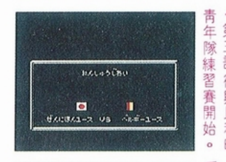
環球亞洲青年預選

在這個劇本裡，終於要集齊原日本青年隊的成員了。第三部主要的故事是述敍參加環球青年大賽的經過。在此為各位介紹前半段的過程。

在這第三部之中，並不是像以前比賽那般，只要一直用必殺技攻擊下去就可以了，這裡的比賽都得盡量減少失分，組成好陣式，總之得用頭腦來玩就對了。


▲日向小次郎受ミューラ的刺激太大的樣子。


▲比利時要求進行練習賽…


◀第三部從與比利時青年隊練習賽開始。


◀守門員ラムカーネ看來頗強的。

キャプテン翼III
—皇帝の挑戰—

全日本青年隊ＶＳ比利時隊

這場比賽可說是與「環球青年大賽」的參賽隊伍之一「比利時隊」的練習賽。

比利時青年隊中有位天才守門員ラムカーネ。他的必殺技「シャドーシールド」能夠阻止任何強力的射門，獲勝的關鍵是趁ラムカーネ沒有體力的後半場猛力進攻，一口氣攻進球門得分。

◀向ラムカーネ使出絕技的大空翼。

▲口中喃喃自語…使出必殺絕技！

▲可是，對ラムカーネ無效！

全日本青年隊ＶＳ韓國青年隊

環球青年隊亞洲部份的預選第一回合，在這場比賽之前會發生一段日向失蹤的小插曲故事，不過他會威力提昇之後歸來，先安心進行比賽吧！

韓國青年隊中有兩位叫做シヤ和キム的球員會以雙前鋒的方式攻擊過來。這兩個人會互相對傳靠近球門，然後以雙人踢門，這種攻法是他們特有的模式，只要盯住這兩個人，比賽就有勝機。


◀在比賽之前，小次郎失蹤。

◀但是全日本隊的經理似乎不關心此事！


▲終於！環球青年大賽的亞洲預選賽開始了。


▲日向小次郎到底跑到那裡去了！什麼時候會回來。

全日本青年隊ＶＳ中國青年隊

這是亞洲預選的最後一戰。要是贏了這一場，全日本青年隊就能取得亞洲的代表權。不過這場比賽與整個故事的流程沒有很重要的關係。

對手中國青年隊有二位雙胞胎兄弟リ・ハネ和リ・バンクン，他們會做出像立花兄弟般的空中足球必殺技。另外，他們守門員的技法和若島津健也十分相似，對阻止大空翼的必殺技相同有效，要注意。


▶中國隊裡也有兄弟檔的選手。


▲這兩人的必殺技和立花兄弟的必殺技旗鼓相當！



▶勝過中國青年隊之後就要進入正式賽了。


▲獲勝後，日本前隊員シュナイタ會出現留下長江後浪推前浪的話。

軟體篇



PARODIUS

瘋狂大射擊

パロデイウスだ！

KONAMI
7月3日
￥8500

STG
8M

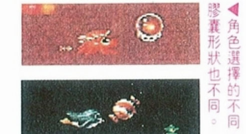


射擊遊戲的精典之作

在電動版、電腦版、GB版等所有機種上掀起一陣熱潮的「瘋狂大射擊」終於要在超級任天堂上登場了。其中所登場的角色，可說是連柯拿米本身都要瘋狂的詼諧橫捲軸射擊遊戲。不過這款遊戲不光只是充滿笑料，難度也算是非常地難喔！不妨嚐試玩玩看。

拿取膠囊提昇威力

玩家主要是依打倒某特定的敵人，取得出現的膠囊來提昇威力的。其中可選擇收集到規定數量，自動提昇威力的自動方式或任意提昇威力的手動式。

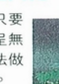



◀角色選擇的不同，膠囊形狀也不同。

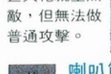
以各種鈴鐺提昇威力

遊戲中，除了膠囊外，也會出現鈴噹。不但擊中時，顏色會加以變化，而且還會因所取的顏色不同，而進行各種威力的提昇。

巨大化



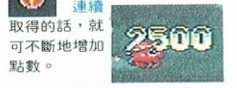
只要巨大化就呈無敵，但無法做普通攻擊。



提昇點數



連續取得的話，就可不斷地增加點數。



喇叭筒

各種喊話文會從喇叭筒發出而攻擊敵人。



超級炸彈



可以瞬間破壞敵人。也可以存到3顆。



菊一文字



發射之後停止，還會向上下延伸光束的飛彈。



從4種個性角色中選擇

玩家所操縱的角色是從下面4種中選擇的，各角色不僅造型好，威力提昇的方式也不同。因此可以從中選擇自己喜歡的一種。



◀用子機和強力武器趕走成群敵人。

大管機

「瘋狂大射擊」系列中熟悉的角色。雖威力提昇和「I」相同。但附著在飛彈的腳蹣跚步行這點看來，真是讓人感覺有點瘋狂。

章魚

是這款遊戲的主角。當其呈現最強威力時，只要遭受敵彈的攻擊，而其出糗的樣子最受注目。

兵鋒

在「兵鋒」系列中，這個也是最熟悉的角色。不過遺憾的是2機不能合體。其火箭拳一擊出的話，就像迴力鏢，會回到原處的武器。



企鵝太郎

飛向空中的企鵝。其擴散槍是個連命中部分的周圍敵人也會廣範圍打倒的武器。尤其破壞第3關，擁有絕大的效果。



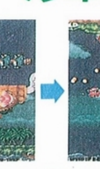
一舉介紹大爆笑的9大舞台！

舞台1 海盜之島

是個海賊船飄浮在蔚海海洋的舞台。敵人主要都是企鵝的海賊們。分佈在舞台中寶箱的裡頭，會出現大群的蜜蜂追著玩家飛舞，要特別注意。頭目是帶有貓臉的戰艦和企鵝海賊的頭子北基諾夫斯基Ⅲ世。

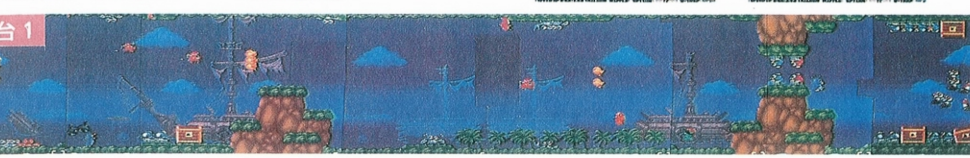
▶可笑的貓戰艦，有砲台來乘組員。







◀被打敗時，就完全呈焦黑狀態。



往頭目



▲此傢伙的弱點是會發光的肚臍。





▲此部份中彈的話，即變這樣。



——從神話到笑料——

舞台2 小丑的眼淚也會流3次

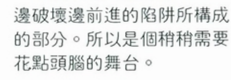
是個星星閃耀著的一個舞台。途中，縱捲的部分會圍繞在上下。由於有名的中頭目是打不倒，必須穿過下面或頭上，來等候她離去才行。




◀這位莉佳小姐可真會搔首弄姿！



▲弱點一中彈的話，帽子就慘了。



▲一被打敗，羽毛就漸漸會消失。

往頭目

舞台3 拉比林斯 ～糖果的迷宮～

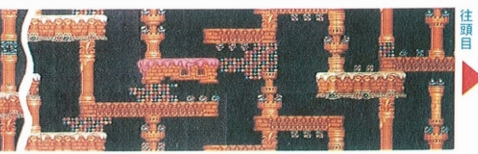
在此也有分佈在上下的縱捲軸。而且也有迷宮存在。搞錯前進的方向，那麼便會無法前進。甚至也有必須邊破壞邊前進的陷阱所構成的部分。所以是個稍稍需要花點頭腦的舞台。

▶哇！出現好多的嘴巴啊！






◀呀！假牙飛掉了，真是叫人受不了。



往頭目

舞台4　嗚呼！日本旅情

充滿日本情調的舞台。取下自己的腰帶，用其腰帶攻擊而來的力士就是此舞台的傑作，而且最有趣的，可以看到走路的櫻花的噴出茄子的富士山。不過愉快的神情之下，相對地敵人的攻擊也非常厲害。



▶夫塔西歐登場，只要用力一踩就會……。



◀因爲踩得重，各種敵人就會掉下。



◀此櫻花樹會突然走路，故要小心。

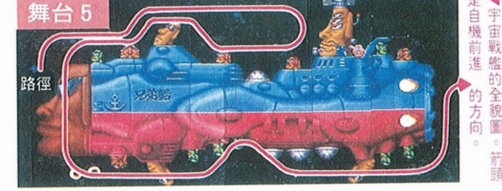
◀進行旋轉攻擊的夫塔西歐。

舞台5　宇宙戰艦巨石像

整個舞台幾乎是和一隻戰艦作戰的舞台。當巨大的戰艦迫近而來時，行動的範圍就變窄了許多。特別是踏入戰艦之下的時候，只能容下自機1機分的空間。



◀女魔艾會從嘴巴中吐出東西來。



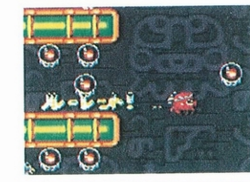
◀宇宙戰艦的全貌圖。箭頭是自機前進的方向。

舞台6　軍艦馬爾奇

可以說是當作柏青哥或汽泡遊戲的舞台。此舞台的特徵是拿取到要如何做何種威力提昇的賭盤膠囊設定（不過一開始得將輪盤設定到ON的情況而已。）



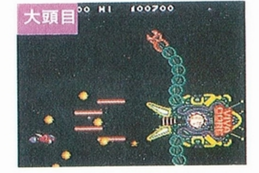
◀類似柏青哥台的敵人。



▲是個會發射很多賭盤膠囊的舞台，真是太不可思議了。

▼在這大核心會將觸手延伸出去的電飾核心，是個極棒的設計。





舞台7　美麗的佳魯斯

是個在彩虹的雲朵下，飄浮著汽泡式的球之舞台。不但碰到氣泡球會死，而且有時還會從汽泡球中，兔寶寶女郎會攻擊過來。只要她一被打倒，汽泡球就會破掉，而叫出聲音掉下來。



◀旋轉攻擊的美女們。



▲從手會飛出肥皂泡沫的巨大美女。



▲只要攻擊到弱點，就會慘叫而將臉往旁邊移開。

舞台8　從最北方來的“90”



冰的舞台。途中是採斜捲軸而向水中潛入。不過即使進入水中也不會溺水，只是動作會變慢。雖非常多的魚群很漂亮，但難以通過。

▲只要它被攻擊到的話，身體就會不斷的膨脹，而使玩家失去逃生的場所，唉！該如何是好呢？

——從神話到笑料——

舞台9　夜生活

非常恐怖的墓地舞台。敵人不是由靈魂，就是由骸骨等等所組成。途中會下雨，尤其最受注目的是自機會撐傘。而且連沒有手的大毒蛇也會撐傘。



◀會成隊排列追趕玩家而來。



▲將幽魂吸入體內……。



▲靈魂就會飛出而攻擊過來。

舞台10以後是……

舞台10是超級任天堂版的獨創舞台。令人遺憾的是，這次無法看到畫面照片。總覺得像洗澡浴室的舞台。此外，遊戲中較精彩的附帶模式在此也存在。此模式主要是很容易掌握遊戲整體的氣氛。



▲舞台是由機械所佈置的空間企鵝群拼命地旋轉齒車。



◀企鵝也會攻擊而來，別掉以輕心。



▶不明的大章魚，遊戲漸入佳境了。





SYVALION 黃金龍戰記
サイバリオソ

TOSHIBA EMI　STG
7 月31日　8M
￥8600

操作機械龍出擊！

電動版的射擊型遊戲「黃金龍戰記」將在ＳＦＣ版隆重登場了。這款遊戲主要是描寫具有黃金色龍型的宇宙船，必須要通過像迷宮般的舞台。對於那些已經習慣於使用戰鬥機進行攻擊的人而言，相當具有吸引力及新鮮感。

電動版成為ＳＦＣ

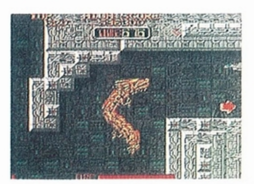
與電動版不同的地方，首先就是音樂的表現方式。因為，ＳＦＣ版的音樂，是由杉山公先生所負責，使得音樂的表現，極為特殊。其次是在ＳＦＣ版中，還追加了「時間限制」模式，使得遊戲有更多的選擇。



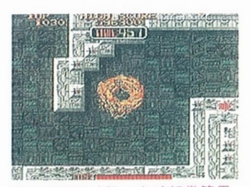
▲追加了創新模式的移植版

像生物般移動的自機

在這款遊戲中，最吸引人的地方就是自機的外型及移動的方式。龍型的宇宙船移動時，有蛇一般那麼平順的動作，令人覺得它就像一隻真實的生物一般。電動版中，是利用軌跡 球進行操作，雖然ＳＦＣ版只能用操縱器來進行，不過與電動版比較之下，卻也毫不遜色。



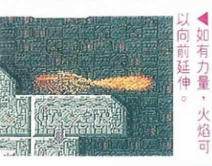
▲彎曲移動的黃金龍。操作方面一定要習慣才行。



▲成為圓形狀態，有時相當管用哦！

用火焰燃燒敵人

這艘「黃金龍」宇宙船，在武器這方面，只有口中吐出火焰。只要操縱按鈕，就會從口中吐出火焰，不過，威力會越來越弱。在這個時候，就須暫時停止攻擊，讓力量進行補充。當然，這時候加速的話，即可縮短時間。



▲如有力量，火焰可以向前延伸。



▲威力降低後，火焰無法發揮效用。

有 3 種遊戲模式

遊戲中共有 3 種模式，不過，相信這每種模式，玩者都會喜歡才是。

基礎篇

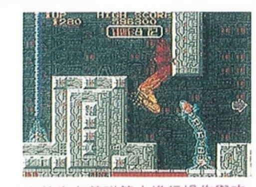
在這個模式中，是依據舞台的構成順序進行，因此，在遊戲時，可以領悟到遊戲的操縱方式。

實戰篇

基礎篇之後，就要進入實戰篇，在這裡，自機要不斷攻擊前進。

時間限制

這是創新的模式。主要是以過關的時間長短來決定勝負。操作方式習慣之後，可以挑戰看看。



▲首先在基礎篇中進行操作與攻擊方式的練習。

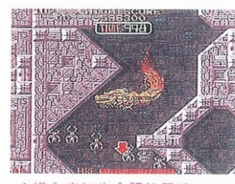


▲向紀錄挑戰的時間限制模式。

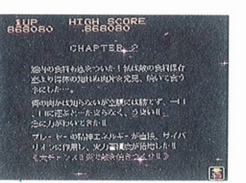
向富有變化的舞台挑戰

故事有多種展開方式

在實戰篇中，如果過關，就會出現故事的解說畫面。其實，在故事的發展上，會隨著舞台過關的情形，而不斷的改變，這也是這款遊戲系統的特色之一。也就是說，有時玩者會預想故事的結果，但依照遊戲的進行，往往會出乎意料之外。這種作法，使得每次在進行遊戲時，就有如在“冒險”一般，期待著不同的結果。其實，在射擊型遊戲，加入了冒險的變化，也是相當好的一種別出心裁的設計方式。



▲進入未知生命體的基地。



▲尋找食物，向敵人的倉庫……。

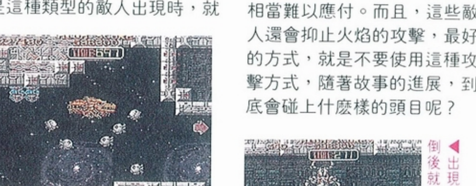
▲因為機械故障，而來到未知的惑星中。

敵人的種類

在舞台中所出現的敵人，有些可以破壞，有些卻無法破壞。對於那些突然出現的小型敵人，可以進行破壞。而且，有時他們還會放出回復的祕寶。而對於那些具有藍光防護罩的敵人，無法將之破壞。只要是這種類型的敵人出現時，就相當難以應付。而且，這些敵人還會抑止火焰的攻擊，最好的方式，就是不要使用這種攻擊方式，隨著故事的進展，到底會碰上什麼樣的頭目呢？



▲突然出現的小型敵人。



▲如果掉以輕心，就會出現敵人。



▲出現舞台頭目。打倒後就可過關。

▲這也是頭目。要特別注意。

具有變化的提升威力方式

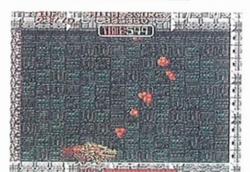
隨著遊戲的展開，自機也可以不斷提升威力。當然，威力會提升到什麼樣的地步，幾乎是無法預料。在舞台中，有時會出現祕寶，如果取得的話，也可以提升威力。而在祕寶方面，主要是以強化武器為主。也就是說可以攻擊最大能量的火焰及發射誘導飛彈。有時隨著遊戲的進行，也會出現援軍的戰鬥機，這也是提升威力的一種方式。這些都可以好好善加利用。



▲無敵狀態時，會有藍光閃爍。



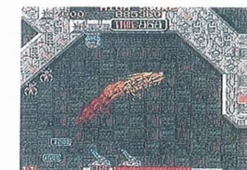
▲在船尾裝備回轉砲台。砲彈會自動向 8 個方向進行攻擊。



▲要儘量取得秘寶。

親切的忠告

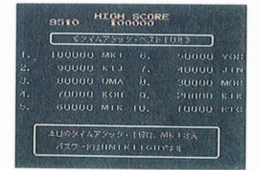
不論是使用什麼模式，在遊戲開始前或是結束後，都會給予適切的忠告。這時候就會出現遊戲過關的祕訣，或是與頭目作戰時的提示。這樣的機能，相當貼心。而且，這種方式對初學者相當有利。由於全款遊戲由 5 章所構成，這種方式能使故事性一氣呵成。相信你會喜歡。



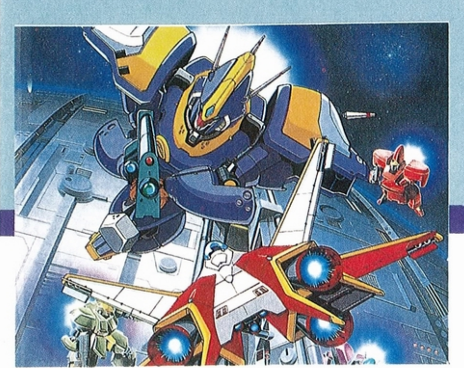
▲自機受到攻擊時，尾部會慢慢變紅。



▲依照指示進行操作。



▲發表本日的Best 10。要仔細聽取建議。



BLAZEON 武裝戰鬥

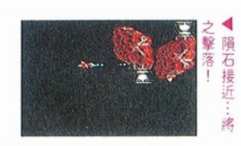
ブレイゾン

ATLUS
7 月下旬
￥8500

STG
8M

取得敵人武裝 提升威力

在「武裝戰鬥」遊戲中，如要提升威力，必須要取得敵人的機體才行，這種遊戲系統也是過去所沒有的，相當創新的方式。



◀隕石接近…將之擊落！

取得敵人武裝提升威力

這款遊戲的最大特徵，就是在提升威力時，必須要取得敵人機體才行。在此將對這些特性進行介紹。在遊戲開始時，玩者必須操作機體「加蘭多」，而且，還裝備了多蘭基蘭達特殊彈。這種特殊彈只要擊中敵人幾次，就可使對手呈麻痺狀態，這時，只要與敵機重疊在一起，就可提升威力。而戰鬥機的「加蘭多」共可取得 7 種敵人機體，每種機體在能力或武器上都不同，當然，不同狀況需要不同機體。

◀對於想得到的敵人，用特殊彈攻擊。

◀被特殊彈擊中的敵人，呈麻痺狀態。

◀這時與敵人進行合體的話…

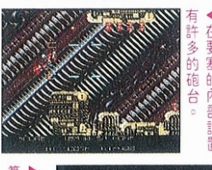
◀這時就可以順利取得。



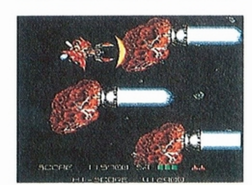
▲如果不是加蘭多，就無法取得哦！

故事共由 5 個舞台構成

這款遊戲中，共由 5 個舞台所構成。其中包括了宇宙空間、要塞內部、隕石群…等，而每個舞台都有不同的特色。除此之外，不論是自機或是敵人角色，甚至是背景，都有非常細緻的描繪，相當吸引人哦！



◀在要塞的內部設置有許多的砲台。



▲隕石群接近，趕快逃。



▶過關之後，就要計算分數。

獨特的頭目角色

在每個舞台中，所出現的頭目，都有不同的個性。通常這些頭目在攻擊或是動作上，都有不同的表現方式。而頭目共有大頭目與中頭目兩種，頭目出現時，一定會有警告標示。



▶與大頭目對戰前，會出現這樣的畫面。



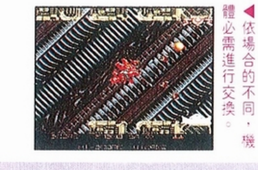
◀2關的頭目會以三機一體來攻擊。



▲一關的頭目是要塞防衛系統。

介紹玩者所駕駛的 8 種機體

在「武器戰鬥」中，包含自機「加蘭多」在內，共有 8 種機體登場。而在每一種機體上，都有一般射擊與特殊攻擊兩種攻擊方法，機體不同，武器也不一樣。



◀依場合的不同，機體必需進行交換。



■加蘭多

這是 8 種機體中，唯一可以奪取敵機的機種。在「加蘭多」所裝備的武器，有可以進行連射的光波機關砲與特殊攻擊的沙得布雷多兩種，一定要善加利用。

光波機關砲

◀光波機關砲連射速度很快。

多蘭基蘭達

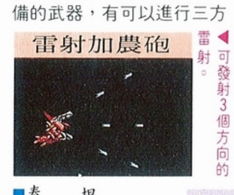


◀只有這種武器可取得敵人的機體。

■瑪茲

這是遊戲開始時，最先換取的機體。而在瑪茲所裝備的武器，有可以進行三方向攻擊的雷射加農砲及在自機周圍形成原子防護罩兩種，防護罩可抵禦敵人攻擊。

雷射加農砲



◀可發射 3 個方向的雷射。

原子防護罩

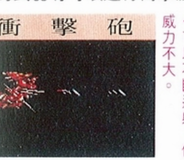


◀在自機的周圍形成強力的防護罩。

■巴倫

這是在機器人類型中，最小的一種機體。巴倫所裝備的武器有可以進行衝擊波攻擊的衝擊砲，以及當擊中敵人時，會影響到周遭敵人的大爆彈。相當管用。

衝擊砲



◀可以不斷連射，但威力不大。

大爆彈

◀對下方的敵人，有很大的威力。

■泰坦

這是 8 種機體中，體積最大的一種。泰坦所攻擊的弧形雷射不僅可以貫穿隕石，還可攻擊隕石後的敵人。特殊武器方面，是可以追蹤敵人的誘導飛彈。

弧型雷射



◀看起來威力很大，其實不然。

誘導飛彈



◀可以追蹤敵人的誘導飛彈。

■連布成

連布成是所有的機體中，攻擊威力最強的一種，而連布成的武器包括了可以進行大範圍的廣角雷射光彈，以及可以爆炸前進的超級爆彈，威力十分強大。

廣角雷射光彈



◀容易擊中敵人，而且威力強大。

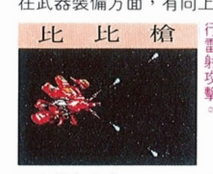
超級爆彈

◀對前方的敵人，有極大的威力。

■海巴地

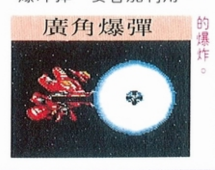
海巴地有非常奇怪的外型，而且行動也非常地慢，在武器裝備方面，有向上下斜方向的攻擊的比比槍，以及可以進行特殊攻擊的廣角爆炸彈，要善加利用。

比比槍



◀可以向上下斜方進行雷射攻擊。

廣角爆彈



◀可在前方造成強大的爆炸。

■古雷比德

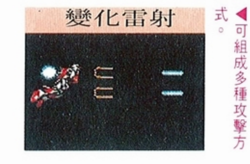
古雷比德的行動也很慢，唯一的武器是從側方腕狀體所發射的雷射。由於砲彈之間有較大的間隔，因此很少使用。不過，腕狀體的位置可以自由改變。

測方雷射



◀在U字形的腕狀體中，發射雷射。

變化雷射

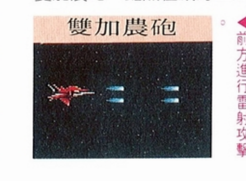


◀可組成多種攻擊方式。

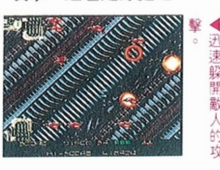
■沙得布雷多

這是 8 種機體中，速度最快的一種。裝備的武器有雙加農砲，雖然在威力上並不是很大，但由於速度較快，可以很輕易地避開敵人的攻擊，這也是好處之一。

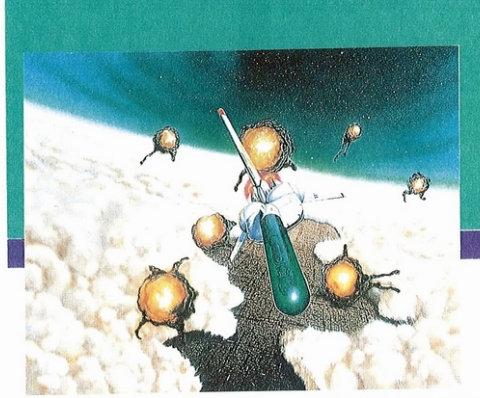
雙加農砲



◀前方進行雷射攻擊。



◀迅速躲開敵人的攻擊。



PHALANX

超鬥戰機

ファランクス

KEMCO

8 月 7 日

￥8900

STG

8M

有各式豪華武技的激烈武器

肯姆寇所發行的ＳＦＣ第 5 彈便是這橫捲軸式的緊張射擊遊戲「超鬥戰機」。這遊戲原本是個人電腦Ｘ68000 中相當受歡迎的軟體，而今日將於ＳＦＣ中重現。



◀從我方戰艦中出發的Ａ－一四四號。

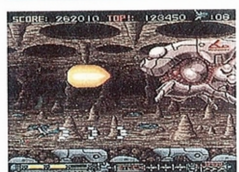
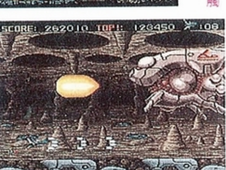
巨大角色陸續出現

將於這款「戰鬥戰機」中登場的頭目角色都相當的巨大，且攻擊也十分的猛烈。其中也包括了超大要塞，擬似生命體，合體戰艦等各有特徵的角色。在敵頭目出現前，因畫面上會出現警告的訊號，所以在訊號出現時必須加倍小心哦！

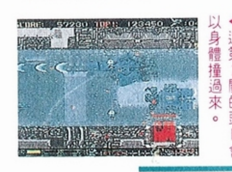




◀出現了上下都有觸手的頭目來了。

▲出現了敵人的巨大戰艦！若不破壞它內部的核心則打不死它。



◀這第 2 關的頭目會以身體撞過來。

讓武器的威力提升

這款遊戲的最大特徵所在便是其特殊武器了。在「超鬥戰機」的橫捲軸射擊世界中，你可藉取得各種特殊的道具來得到此道具所代表的武器哦！而在右圖的武器中，你還可持有其中的 3 種，而且，你還可在遊戲中依所發生的狀況、地形上的差異來分開使用。而武器的等級也可以不斷的增加，使我方得到更佳的優勢。

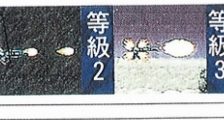
雷射

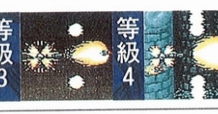
這種武器不但可貫穿敵人，連後方的敵人也可一起打倒。是很方便的武器。



壓搾彈

你可不斷的儲存能源，然後一口氣發出。雖威力強，但儲存時則沒有防備。







反射彈

這種彈在撞到牆時將會反射，打倒敵人。在等級提升後，彈數會越來越多哦！





導向彈

這種導向彈會追蹤敵人哦！因破壞力很強而且還可連射，所以相當好用。



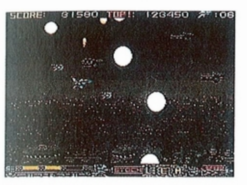
為玩家介紹序盤的舞台

舞台 1 ASSAULT

在舞台 1 中，「Ａ-144 號鬥戰機」會從我方的戰艦中發射，接著便從惑星的上空進入都市的上方開始展開戰鬥。因這款遊戲敵人的攻擊從一開始便會很激烈，所以大概沒有時間能夠欣賞背後的美麗風景。敵人的攻擊包括了組隊攻擊，光束攻擊及複合攻擊等…。而到了中盤以後，敵人的攻擊更是激烈了許多。這會讓人有種置身於彈雨中的感覺。這個區域的頭目上下各有一隻龐大的觸手哦！



◀在舞台 1 中敵人的攻擊就很強了。



▲敵戰艦從遠處進行光束攻擊。在此之前還有一場熱戰。



▲中頭目出現！用破壞雷射光。

PHALANX
THE ENFORCE FIGHTER A-144

舞台 2 UNDER WATER

在舞台 2 中，空中浮有水的地下道將是你這回將面臨的戰場。因「Ａ-144」在水中的動作會受到影響，所以要靈活的避開敵人也不是件易事。在這舞台中還有隱藏的區域，在那裡將會有大量的道具出現。這舞台的頭目是前後分離的巨大合體戰艦，會衝撞過來哦！

▶突破如風車般的陷阱，繼續前進。

▼中頭目出現！不要管前方像蛇的角色，先注意後方再說。

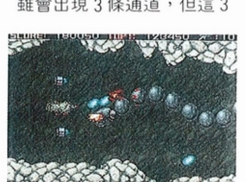
◀敵人化成道具攻擊過來。將之擊落。

舞台 3 BIO CAVE

舞台 3 是以生長著可怕生命體的洞窟為背景。在這個區域裡，敵人與前面所出現的機械兵有所不同，牠們都是由細胞所組成的生命體。在破壞途中出現的要塞後雖會出現 3 條通道，但這 3 條通道將通往不同的地方哦！頭目也是相當強的有機生命體。



◀在狹窄的洞窟中設有敵人的砲台。



▲打倒那接近的蛇狀敵人。

▶這便是舞台 3 的頭目。小心誘導彈。

舞台 4 DEEP CARE

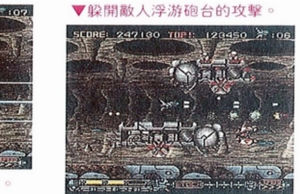
這舞台的戰事更是激烈的不得了。若稍不小心，往往會導致死亡的命運，所以一定要特別的小心。在此出現的敵人包括了有機生命體出現的浮游砲台，更是通往隱藏舞台的一條通路哦！



▲有個很像腦的敵人接近了。



▼躲開敵人浮游砲台的攻擊。

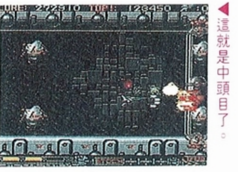


舞台 5 DESTROYER

這個舞台的組合與前面所經歷過的各個舞台有著極大的差異。因這裡不是強制的捲軸，你可依自己的意識來控制捲軸的捲動。在舞台 5 中，你必須要潛入巨大要塞的內部，破壞要塞中的 3 個重要中樞。而在這 3 個中樞裡，也各有不同的頭目等著「Ａ-144」的來臨，所以要通過這一關真是非常的難。而即使通過後，接下來的舞台也將會十分難哦！



▶下方的是巨大的要塞。進入內部破壞。



◀這就是中頭目了。

軟體篇

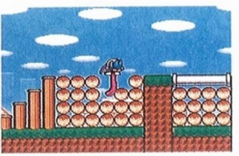
軟體篇

MAGICAL TARURUTO-KUN
魔法飈風
まじかる☆タルるートくん

BANDAI　ACT
3月28日　8M
￥8000

總之要收集章魚煎餅

魔法飈風為了要救出被萊巴所綁架的伊代奈，展開了冒險之旅。而遊戲的最主要目的，就是要將在最後舞台的萊巴打倒，並救出伊代奈，加油啊！魔法飈風。


▲在畫面中，要不斷取得落下來的章魚煎餅。

在每個舞台中都會出現魔法飈風最喜歡吃的「章魚煎餅」。只要能不斷吃到（取得）這些煎餅，就可交換秘寶，對過關非常有幫助，因此一定要儘量取得。

▼如果要過關，就必須吃下最後一個移動的章魚煎餅。

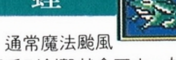


交換有用的秘寶

只要過關時，魔法飈風的女朋友米莫拉就會將目前所收集到的章魚煎餅，交換成秘寶。秘寶共有6種種類，在右表上，我們將為各位介紹其中的三種，由於這三種秘寶使用機會很多，可以優先取得。而其它的秘寶也可以在畫面中取得！如要過關，一定要善加運用。


▲雖然不喜歡章魚煎餅，為了魔法飈風，還是要交換秘寶。

青　蛙



通常魔法飈風只要受到創擊就會死亡。如果使用這種秘寶時，就可防止一次的創擊。

1 UP



可以增加1個魔法飈風，有時也會出現在章魚煎餅中。或是用200個章魚煎餅進行交換。

美人魚



在區域2中非常管用的秘寶。當然，必須要在舞台1中儘量貯存章魚煎餅才行。

使用秘寶過關

如果要救出伊代奈，就必須要不斷過關才行。不過，在每個舞台中，都會有1、2個難度較高的區域，這時魔法飈風就要特別注意才行。而唯一有幫助的，就是自己所取得的秘寶。

特別是那些不是由米莫拉所交換取得的秘寶。像是「外套」或是「薯條」，如果有這些秘寶時，即使是再難的舞台，也可輕易過關。

不過，由於數量不是很多，絕不可隨意使用，否則到危急時，反而手足無措。


▲只要能有效地運用秘寶，就可順利過關。

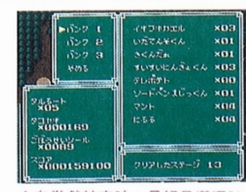

▶在水中時就要用這個秘寶。


▲使用外套向空中飛行，就可很快地抵達終點。


▲美人魚可以在水中自由地移動，趕快找尋終點。

使用貯存機能提高效率

在這款遊戲中還附有貯存機能。在地圖的任何地方都可進行貯存，只要能善加利用，就可使遊戲順利進行。北方說玩吃角子老虎之前，如果能事先就進行貯存，即使是有所損失，也可進行修正，因此一定要善加利用，否則很難過關哦！


▲在遊戲結束時，最好是選擇貯存的方式。

區域1　城市

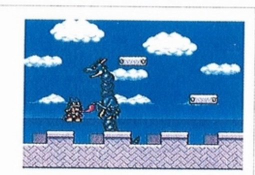
區域1是以本丸與魔法飈風所居住的城市為舞台。而在每個區域的設計都一樣，在地圖畫面中，魔法飈風以外的角色，必須要在補助遊戲中決定勝負，如果失敗，就無法過關，而且，好不容易得到秘寶也會被取走。因此，在進行戰鬥之前，一定要隨時進行貯存。在地圖散落各處的寶箱中，可以得到「外套」、「薯條」等秘寶，由於這些秘寶效用很大，一定要盡力取得。在這個區域中，1—3與1—6較難過關，一定要特別注意。


▲在區域1中，會面臨到像小蟲般的敵人，非常危險。


▲在這舞台中，秘寶會突然落下，一定要仔細尋找。

頭目　龍

區域1的頭目是龍。他會以巨大的身軀慢慢向魔法飈風移動而來。弱點就在身體的中央部份，這時就將其頭部引到後方，在瞬間內進行攻擊。


▲要不斷地舔手。其實這個頭目實力不強。

區域2　海上

舞台由城市移轉到海上。這個舞台幾乎都是在水中進行。由於魔法飈風在水中行動不便，這時最好是使用「美人魚」的秘寶。不過，在幾個舞台中，魔法飈風的魔法秘寶並不管用，這點要特別注意。在這個區域中，3—7就是這樣的情形。唯一的解決方法，就是在進行前，先要貯存，否則就無法過關，這也是遊戲時，最重要的地方。


▲水中會出現強敵。這時就必須使用青蛙才行。

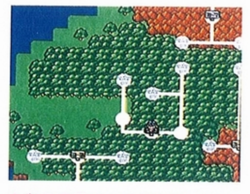
頭目　萊巴

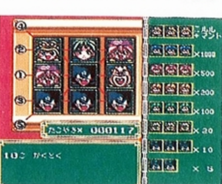
萊巴就在畫面的中央，他會從左右兩方，用弧形的方式攻擊砲彈。這時，就要先在畫面的右方，等右方的砲彈消失時，馬上移動到畫面的中央，而左方的砲彈，可用跳躍的方式避開，然後向上進行攻擊。只要擊中時，畫面就會回轉，這時要注意小萊巴。

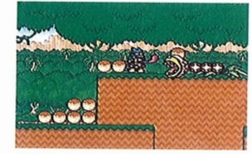

▲其後畫面會進行回轉。一定要注意立足點。

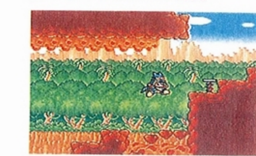
區域3　叢林

本來認為將萊巴打倒後，就可救出伊代奈，結果，伊代奈又被帶走了。而且，這回是被帶往叢林之中。在這個舞台地圖中，有許多空間轉換重點，在前進時，並不是很順利。不過，如果運氣好的話，只要經過幾個舞台，就可到達頭目那裡！在這個區域中的每個舞台，都非常寬廣，如果想要取得所有的章魚煎餅，會消耗太多的時間，因此，最好的方法就是要善用秘寶，在最短的時間內過關，這才是上策，千萬不要貪心，而得不償失。


▲在這個區域中相當複雜，到底要去哪裡呢？


▲用吃角子老虎決定勝負。


▲在舞台中會出現許多奇特的敵人。要特別小心。


▲要突破許多阻礙。

頭目　怪獸

會從口中吐出火焰，由於是一位強敵，一定要特別注意。最初可用蹲下的方式避開火焰，其後，會變成火柱，千萬不可大意。


▲對付怪獸時，一定要使用魔法才行。

章魚煎餅大量增加技

為了要交換，就必須要有章魚煎餅才行，在此，有增加章魚煎餅的簡單方法。首先到舞台的1—6。在中盤的時候，就要取得所出現的章魚煎餅。其後，就會出現隱藏有1UP的章魚煎餅。最後，在抵達終點之前，會出現「倍倍增殖」的秘寶，只要取得時，到目前為止所取得的章魚煎餅數目就會增加1倍。這時1魔法飈風就會落入洞中，其後又會從1—6的中途開始，如此不斷重複時1章魚煎餅的數目就會不斷增加。


▲這個像笛子一般的秘寶是「倍倍增殖」。



MAGIC SWORD



魔劍

マジックソード

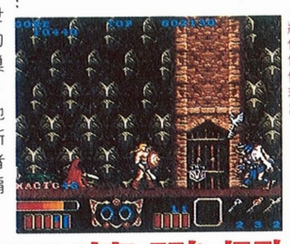
CAPCOM
5月29日
¥8500

ACT
8M

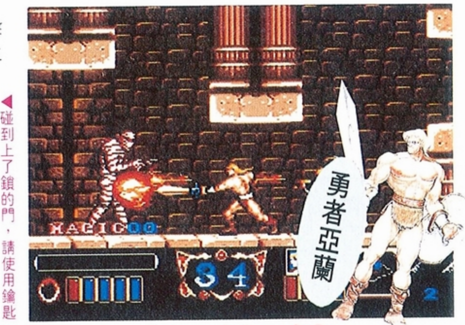
打倒龍塔魔王破壞黑暗總部

陰森高聳巨大的塔…這個塔被稱為龍塔。有一天，魔王在這個塔的最上層復活了！魔王操縱無數邪惡的魔物，準備創造黑暗邪惡的世界。想要從這個危機中拯救世界的話，就得將位於塔最上層的魔物巢窟“黑暗總部”破壞掉，但是…。

在這個時候，有位少年勇敢地站出來，他就是擊敗龍的英雄耶斯多利魯的後裔，衣威德一族的勇者亞蘭（主角）。他與8位伙伴並肩作戰，將擋住去路的魔物們一一擊倒往前邁進，並以塔的最上層為主要目標！亞蘭加油吧！

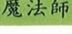


◀碰到上了鎖的門，請使用鑰匙將伙伴們救出。



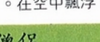
協助亞蘭戰鬥的8位伙伴

伙伴們被關在各樓層中上了鎖的牢房裡。只要救出這些人，他們將會協助主角，展開戰鬥哦！



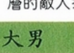
沙拉

阿瑪佐連斯的女戰士。善用棒槍。可以一次就把出現在前半部樓層的敵人打倒。



大男

身材高大的坦雷村男子大男，以狩獵用的斧頭為武器，與魔物們展開戰鬥。





魔法師

發覺龍塔發生異變而趕往此地的老魔法師。經常使用魔法的力量。在空中飄浮。



僧侶

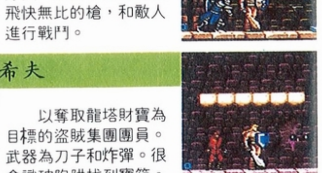
進行修行旅程的僧侶。使用威力不錯的誘導飛彈，將那些可惡的怪獸擊倒。

忍者

以碰到天花板或地面，即會彈回來的撒手劍為武器的忍者。武器的威力並不大。

騎士

拉曼王宮的騎士團隊長。以投擲連射速度飛快無比的槍，和敵人進行戰鬥。

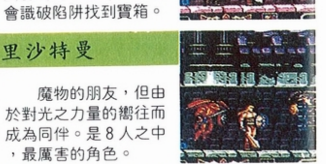


希夫

以奪取龍塔財寶為目標的盜賊集團團員。武器為刀子和炸彈。很會識破陷阱找到寶箱。

里沙特曼

魔物的朋友，但由於對光之力量的嚮往而成為同伴。是8人之中，最厲害的角色。



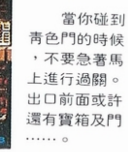
在佈滿魔物的龍塔中一層層過關

為了能在各層塔過關，必須找到青色門（出口），並在門的前面按十字鈕的上面。但是，想要到達出口，就必須打倒一個接一個攻擊而來的魔物們，並且突破各種不同的陷阱。到底最後是否能夠平安無事的過關呢？希望神勇的亞蘭能不負衆望。



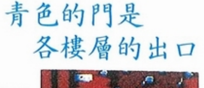
▲突然由牆壁洞穴出現的蠍子。中了這傢伙的毒，即無法用劍喔！

▼希夫在此的話，便可以識破寶箱的陷阱了。



青色的門是各樓層的出口

當你碰到青色門的時候，不要急著馬上進行過關。出口前面或許還有寶箱及門……。





無數的陷阱在等待亞蘭一行人

本款遊戲在地圖上設置了許多陷阱，當然連寶箱及牢房的門也設了陷阱。只要和希夫結為伙伴，即能了解寶箱的陷阱。但是，門的陷阱，只有當你在使用鑰匙之後，馬上遠離門。其他別無他法。所以一定要提高警覺喔！



▲掉到針山的話，當然就會受傷。



▲長鎗由瓦礫的山中刺出來。估計好適當的時機，即可過關。



▼亞蘭一行人，若是坐上去的話，就會往下沈。下面是火海喔！

▲一定週期就會由天花板落下來的鐵球。在掉到下面的瞬間，做跳躍避開。

寶箱的陷阱



◀寶箱打開了，只不過火柱……。



◀大塊的岩石由頭上落下來。被打中會受傷。

門的陷阱



▲也會有怪獸出現的情形發生。

◀和寶箱的陷阱一樣，也會有大岩石落下……。

擁有可怕魔力的頭目角色們

基曼拉

由口中吐出火燄，並做左右跳躍的猛撲攻擊。往上面塔層前進的話，身體周圍有骷髏環繞的傢伙也會登場。



紅龍

在第4層塔登場的頭目。往左往右地在空中飛行，用腳爪攻擊，並從口中發出閃電。一面往左右閃躲一面進行戰鬥。



古羅烏拉王

在24層塔登場的頭目。會由浮在空中的岩石堆中，進進出出。而且會2隻一起展開衝撞攻擊，千萬要小心留意。



雙頭龍

擁有兩個頭的怪龍。攻擊方式和紅龍一樣，不過因它擁有2個頭，所以想要避開閃電，實在不是件容易的事。



打倒頭目即可得到強力武器

將36層前登場的頭目全打倒，即可得到強力寶劍。並能提升威力。



◀打倒頭目後，裝有強力寶劍的寶箱會出現。得手後繼續往下個樓層前進。

STREET FIGHTER II

快打旋風 II

ストリート　ファイターII



CAPCOM
6 月10日
￥9800

ACT
16M

利用所有技巧來贏得勝利！

在快打旋風 II 的攻略中，最重要的便是靈活的運用角色們各種不同的技法。不論你所操縱的格鬥家是哪一位，若你想要發揮出這一位格鬥家的真正實力，那熟悉這位格鬥家的各種技法才是一切的基本。

介紹各種技巧的效果及特性

簡單來說，在一位角色所會的各種技巧，都有其不同的效果。這些都在攻擊的範圍、能對對手造成的傷害、是否易於使對手陷入昏迷狀態、此技法的速度等方面上有不同的特性。而把握住這些要點才能常勝哦！


▶要熟悉各種技法。


◀以狀況來選擇。

依各種狀況來使用力量的強弱

一般來說，雖以威力大的技法來攻擊往往會對對手造成較大的傷害，但因威力強的技巧身體揮動的幅度較大，所以它便有速度上的缺點，這樣，往往會較難成功的擊中對手，且我方角色也會讓對手有機可趁哦！而若是胡亂以這些重式攻擊出招，那還不如配合時機、有效的作好攻擊組合。除非在有機會時，要記住儘量避免這些重式攻擊哦！

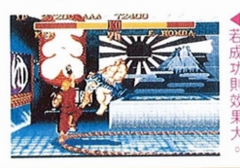
◀弱攻擊速度較快。


▲強式攻擊較花時間，速度慢。

好好運用各種必殺技

若對有出現了某些重大破綻或呈氣絕狀態時，則我們一定要抓住機會作最有效的攻擊，尤其在我方與對手的體力相距過大時，必殺技是拉近距離的最好方法。這必殺技大多能給予對手極大的傷害，使我逆轉情勢。


▶利用機會進擊。


◀若成功則效果大。

抓住機會使用投擲技

一般來說，投擲技遠比一般技法的威力要來得大。但因有效的範圍非常的窄，所以並非常常都有機會可以使用的。若有機會投入對手的懷中、或對手不小心被我方角色所接近，則一定要抓住這個瞬間好好的將對手摔出去。而在將對手投出去後，我們要馬上再追上去，一口氣施展出各種畢生絕學，不要讓他有喘息的機會。


◀防禦對手攻擊。


◀以投擲技反擊。


▲若在對手跳過來時抓住時機便可狠狠將之摔出。

龍與肯的招式可應付各種狀況！

龍與肯的實力可說是相當的平均，所以他們也可用來當作估計其他格鬥家實力的標準。平均來說，他們並沒有絕對的弱點，在任何狀況下他們都能得體的應付，所以任何激烈的格鬥他們都有辦法生存。而若再加入必殺技的輔助，那他們的實力便又大幅的提升了。

以波動拳在遠方攻擊

在與對手距離尚遠時，龍、肯可不必特意的想要去接近對手，他們可以波動拳來攻擊。在對手接近之前，龍、肯可利用輕、中、重三種速度不同的波動拳來擾亂對手的行動步調。而在對手飛躍過來時，他們還可以對空防禦技來應對、將距離拉開，以波動拳繼續攻擊。


▶連這種情形也……。


◀有波動拳就放心了。

接近戰時要善用下盤攻擊

在接近戰時，波動拳往往發生不了多大的效用。此時可以地上的基本技 ── 掃腿來應付。以中掃腿為主，有機會時可使用重掃腿。

◀快速的以掃腿來攻擊對手下盤。


◀也可用來牽制。


◀可連接掃腿使對手防不勝防。

各式各樣的對空防禦技

龍、肯另一項令人害怕的便是他們豐富的對空防禦技。只要好好的把握住距離與時機，則對手一定無法輕易的便以飛躍來接近。當然了，對空防禦技中最強的便是昇龍拳了。

◀雖有些太遲，但威力卻比較大。


◀基本為上擊拳。


▲最強的昇龍拳出現了！

主要的兩種空中攻擊

若在地上對手飛躍攻擊過來時，你可使用強腳鈕的飛橫踢，而且在空中與對手短兵相接，則便可使用強拳鈕的直拳來攻擊。但這也要依狀況來使用哦！

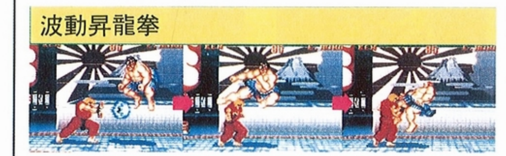
▶在空中時可以直拳將對手打得掉在地上。


◀橫躍踢的躍入攻擊也是很好用的基本技。

以各種組合技來料理對手

龍、肯最有效的攻擊便是以昇龍拳及基本技所組合而成的各種組合攻擊。除此之外，我們也將為各位玩家介紹幾種連續技，所以各位可參考參考。

波動昇龍拳


▲對於躲過波動拳而飛過來的對手，可馬上以昇龍拳將之擊落。

橫躍踢→腳踢


▲若對手被橫躍踢擊中，則落地時可連打腳踢鈕令對手氣絕。

跳躍（上擊）昇龍拳


▲在與對手緊密結合時……。 ▲首先打出一發上擊拳。 ▲若成功打中，則可馬上再打昇龍拳。

橫躍踢→跳躍昇龍拳


▲先躍至對手的背後……。 ▲於落地的瞬間打出一記上擊拳。 ▲同時再打出一記昇龍拳。

E・本田的各種恐怖的必殺技

以這位本田來說，他所會的必殺技都擁有相當強的破壞力。而即使你不依靠這些必殺技，僅以基本技來攻擊便能給人帶來一種極大的滿足感。你可以基本技來對對手造成壓力，然後於機會出現時用投擲技或在緊急時使用各種必殺技。一般來說，基本技對格鬥家來說相當重要，這用在本田身上更是明顯。所以一定要熟練。

以張手及掃腿來牽制對手

本田的地上基本技有張手、掃腿等。張手可用來攻擊對手的掃腿，而掃腿更可攻擊對手的下盤。在不斷的以張手攻擊時，若有機可趁，則也可用掃腿來攻擊、使對手滾倒。而在對手滾倒時，也是個很好的機會哦！


▶接近時用張手。


◀遠距時用掃腿。

在飛躍時有 3 種技巧可用

在飛躍時，你可用相撲壓、千斤坐、圓木躍踢三種方式來攻擊，且任一種都是利用腳鈕來使出的。而在用圓木躍踢及其他空中空擊時，一定要抓好距離感哦！

◀攻擊面積極廣。

▶強力的圓木跳躍。

◀千斤坐威力較弱。

以百裂張手來削減對手體力

在將對手投出時，或將對手逼到畫面邊緣時，本田便可以百裂張手來攻擊了。在連打強或中拳後，如怒濤般的百裂張手便會出現了。這也要快速的連打哦！

◀即使防禦也沒用。

▲若將對手投出，則可以百裂張手來削減體力。

以強力的對空防禦將對手擊落

E・本田的對空防禦技還算蠻強的；在對手從遠處跳到面前時，你可以手刀手迎擊，像這種攻擊的範圍相當的廣，所以很可信賴。而超級頭搥也很好用哦！

▶攻擊範圍廣的手刀攻擊。這也是基本技。


◀在稍離開時可以圓木腳踢來攻擊。效果不錯。


▲小心積存功力…。 ▲在飛躍過來時。 ▲以頭搥攻擊。

抓住機會以組合攻擊決勝負

因E・本田擁有許多破壞力超強的基本技，所以他的組合技也相當的嚇人。而且，只要熟練其基本技，則要使出組合技也將不是什麼困難的問題。這也是本田的最大武器。

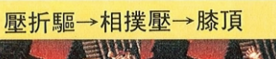
手刀→百裂張手


▲在落地前擊出手刀，攻擊對手。 ▲在打出張手後，連打拳鈕。 ▲百裂張手可使對手少很多血。

膝頂→俵投


▲首先必須與對手相當接近。 ▲再以 2 段攻擊的膝頂來踢對手。 ▲再往前踏一步，將對手投出。

壓折驅→相撲壓→膝頂




▲抓起對手，用壓折驅攻擊。 ▲在對手逃離後以相撲壓撲過去。 ▲接著再以膝頂，而且還可用投擲技。

以速度來克服威力不足的春麗

雖因春麗是位女性，所以她的各項技巧的威力不是很強，但她僅次於布蘭卡的跳躍速度及最快的敏捷度都將她在威力不足這方面的缺點補足了。若能夠將春麗的這兩項優點盡最大的活用，則對手一定會被其搞得昏頭轉向，讓春麗有機會使用威力極強的三段攻擊。

在地上利用各種技巧不斷攻擊

活用她快速的特性於地上所展開的攻防是春麗最擅長的。以中踢的掃腿及蹲下的強踢來牽制對手，接著再配合強拳的使用，作出各種變化的攻擊。一邊取好與對手的距離，一邊找機會攻到對手面前給他一記強投。


▶這是代表性的足技。


◀分開時用開腳突拳。


▶牽制的中段踢。


◀元傳暗殺踢。

在對手飛躍過來時臨機應變

在對手飛躍過來的時候，春麗可依情況以各種對空防禦來攻擊。基本上是稍退後，然後再以中踢攻擊，而在對手躍至正上方時，你也可稍錯開後使用投擲技，而若正面躍來，則你也可躍起使用空中投擲技哦！

▶分開時用上段踢。


◀稍近用元傳暗殺踢。


▲在對手躍起時到背面，使出投擲技。


▲迫使對手躍起，然後再使出春麗最得意的龍星落。

抓住機會一口氣接近對手

在對手滾倒、以波動拳、迴旋斬攻擊或飛躍過來等絕佳的時機時，春麗可躍起打出弱踢，以此方法接近對手。而弱踢擊中對手後，春麗可於落地的同時依狀況來使出投擲技或是中掃腿來使對手受到創傷。


▶以飛翔腳看準對方即將站起來的瞬間踢出。


◀這種躍踢不但可作攻擊，還可躲過波動拳。

▲攻擊對手的腰部。 ▲連續的攻擊。 ▲使對手氣絕。

這些都是絕技中的絕技

在以飛躍攻擊擊中對手後，春麗一定要把握住機會一口氣連續攻擊，使對手氣絕。這也是春麗常用的攻擊模式。若在氣絕後成功的打出四段攻擊，則對手便會再度氣絕哦！

3 段攻擊


▲首先以強拳或強踢攻入。 ▲接著再以中拳追擊。 ▲然後再以低踢擊或開腳突拳來攻擊。

2 段攻擊


▲在 3 段攻擊後，以鷹爪腳飛過去。若成功，則可使對手氣絕。


▲凱爾以迴旋斬攻擊過來。 ▲在擊中前使出倒旋鶴腳踢。 ▲這樣便可逃離，接著還可攻擊。

招式野味十足的布蘭卡

因布蘭卡的跳躍速度十分的快，所以他可說是所有格鬥家中最容易以跳躍接近來攻擊對手的角色。只要被他抓住機會，則他便可一口氣跳過來，利用得意的3段攻擊來使對手氣絕。往往在他的奇襲後，對手更是破綻百出，所以他屬可於瞬間決勝負的角色。但他的必殺技卻有致命的弱點哦！

要養成隨時準備迴旋攻擊的習慣

除了必須前進之外，最好盡量蹲著，按與對手反方向的十字鈕，經常保持這種隨時都可打出迴旋攻擊的狀態。只要機會出現，就馬上用這一招來攻擊。若能抓住機會成功出擊，則對手受的傷害也會是平常的數倍。



▶要準備迴旋攻擊。



◀跳躍時也可積存。

善用蛇上擊的優點

以蹲下的狀態打出重拳就是這招蛇上擊，這招不但可用來當對空防禦，它還可以其有效範圍大的優點於地上戰時用來牽制對手。所以不用就太可惜了，尤其這招用在對空防禦上將會有絕大的效果產生。



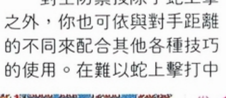
▶重要的對空防禦。



◀可用在遠距攻擊。

依狀況來改變對空防禦技

對空防禦技除了蛇上擊之外，你也可依與對手距離的不同來配合其他各種技巧的使用。在難以蛇上擊打中對手的距離下，你便可用重拳或重踢來攻擊。有時，迴旋攻擊也會是種相當不錯的對空防禦技哦！





◀在遠距時可以重拳攻擊。



◀有時迴旋攻擊也是好的對空防禦。





◀大致以蛇上擊便可以了。





◀在遠方時可用強踢使出這一招。

雷霆放電的使用時機

若要得心應手的使出雷霆放電，則手指的連射能力一定要多加練習才行。若以重拳飛向對手，則便可馬上連打重拳鈕。這樣一來，布蘭卡在落地時便可順利的放出電流。而雖也可用來當對空防禦技，但不易成功。

▶首先過去攻擊。



◀馬上放出電流。

空中的各種攻擊方式

從跳躍中變化出來的攻擊方法有3種。可配合強拳在強踢、中踢來使用。基本上雖多用強拳或踢，但對手對空防禦時可用中踢哦！



◀在空中時，用強拳來應對也是相當有效的哦！

▶稍離開時用強踢鈕來跳過去狠狠的踢出腳來。



◀也可以中踢鈕來將空中的對手踢落到地上哦！

靈活運用3段攻擊及野人啃頭

布蘭卡可用的組合攻擊較少。但卻都是以跳躍接近為組合攻擊的發端，且若跳擊的攻擊成功，則即使對手防禦也可用野人啃頭這招來攻擊。但要依狀況來反應哦！

飛躍接近→野人啃頭



▲首先，從空中飛躍攻擊對手。 ▲在落地時馬上接近對手。 ▲然後抓住機會用野人啃頭咬他。

3段攻擊



▲用強拳來配合跳躍的攻擊。 ▲於落地時馬上以中拳攻擊。 ▲接著再用強踢以掃腿掃倒對手。

軟體篇

桑基爾夫的恐怖近身戰法

桑基爾夫所會的投擲技、抓扭技共有9種之多。所以，他在接近戰時將可發揮出無敵的力量。其中，最令人感到害怕的是以掃腿好像掃得到又好像掃不到的倒抱頭挫的攻擊。這可是接近戰中最強的技法哦！但，他對遠距攻擊的波動拳、迴旋斬相當的頭痛。

首先一定要接近對手

因他擁有對接近戰時最有利的各種技法，所以不論如何都一定要想盡辦法來接近對手。如何利用機會逐漸接近對手、使出威力強大的抓扭技，這就要靠各位看清其他格鬥家的攻擊習慣，作好最適當的應變。



▲若有機會可以接近對手、抓住他的話，則便是搶攻的好機會。

讓對手滾倒是種不錯的戰法

若能抓住機會讓對手滾倒，則桑基爾夫便有機會接近對手了。在地上的攻防時可以強掃腿來使對手跌倒。所以在對手跌倒時，便可利用這機會飛過去，以連續攻擊儘量搶攻。但要小心對手的對空防禦哦！



▶以強掃腿攻擊。



◀對手倒地時接近。

有時也可用飛躍的方法攻擊

若你胡亂以飛躍攻擊對手，則往往會被對空防禦技擊落哦！所以，此時一定要等待機會，看出對手的攻擊模式，最後再一口氣撲過去，依情況想好適用的技法來攻擊。而且，還要注意使用技巧的時機哦！





◀攻擊面積廣的前胸直撲。



◀以飛躍直拳攻擊也不錯。



▲這種斜躍踢可用來接近對手。



▲馬上再踢出一記斜躍踢。

一接近便馬上用投擲技攻擊

若有機會一口氣移至對手的面前，則接下來便是桑基爾夫的天下了。此時，你可用較不會與對手分離的環抱挫及其他技法，然後再馬上接近對手，展開第2波的攻擊。而且，若有機會也可用倒抱頭挫哦！



▶絕佳的攻擊機會。



◀以此技攻擊。

要記住倒抱頭挫的有效範圍

桑基爾夫最厲害的技巧便是倒抱頭挫了。而這項技巧的有效範圍也相當的廣。所以，只要好好把握住這個有效範圍，則便可將對手摔得不知如何是好了。







▲在開始後馬上彼此都前進一步時用倒抱頭挫。

基本技→各種挫法的連續攻擊

在以基本技擊中對手後，若可以倒頭挫來攻擊，則攻擊的有效性便更大了。以下便是各種技巧與挫法的配合使用。



◀與基本技組合的連續攻擊。

飛躍直拳→頭挫



▲從稍近處以這種飛躍直拳攻擊後，落地再用倒頭挫。

前胸直撲→掃腿→頭挫



▲首先，以前胸直撲來攻擊。 ▲在落地時再以中掃腿攻擊。 ▲馬上再接著以倒抱頭挫攻擊。

軟體篇

凱爾變化多端的必殺技

凱爾所會的技法真是多得讓人眼花撩亂。雖熟悉各種必殺技的特性是相當重要的，但其實單是他的基本技，便可產生相當強的作用了。而且，再加上迴旋斬及倒旋踢這些必殺技後，他真可被列入最強的格鬥家中。所以對初學者來說，他真是個不錯的角色。

基本是掃腿及迴旋斬

掃腿幾乎對所有的格鬥家來說，都是最基本的技法了。當然，對凱爾來說也絕不例外。對於那些接近的對手，凱爾可以中掃腿來應付。因這項技巧的有效範圍相當的廣，所以即使與對手的距離稍遠也沒關係。而若距離更遠些，則也可以迴旋斬來攻擊哦！

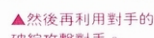

▲首先，打出弱的迴旋斬。


▲然後尾隨這迴旋斬來縮短敵我距離。


▲一旦縮短距離，則便可用牽制攻擊。


▲在接近對手後可以中掃腿來牽制對手。


▲然後再利用對手的破綻攻擊對手。

▲若距離被拉開，則可再度使用迴旋斬。

同時積存兩種技法的功力

在平常蹲下時，若按與對手相反方向的斜下方，則凱爾便可同時積存倒旋踢及迴旋斬的功力了。這種玩法相當重要哦！


◀從旁邊按方向鈕打出迴旋斬。


◀按十字鈕斜下。

◀若對手接近也可用倒旋踢。

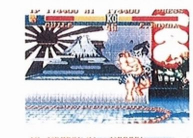
活用背後式的攻擊

在與對手距離稍遠時，若打出強拳鈕，則便可使出反身拳了。這也是種攻擊距離相當廣的拳法。若計算得好的話，那便可容易的打中對手最突出的部份哦！


◀可從遠處擊中。

用強力的對空防禦使對手無法接近

凱爾的足技真是強力的對空防禦技。不論是反身踢、倒旋踢等腳法都相當的有用。所以若能好好的熟悉各種技法，則凱爾的對空防禦就可說是十全十美了。


◀不按方向鈕，以中踢打出對空防禦的基本技。

◀若與對手稍分開，則可以中踢的旋轉踢攻擊。


◀以強踢擊出的反身踢是威力強大的對空防禦。

◀這就是對空防禦的最強招式，威力真是驚人。

利用對手的破綻於空中使用投擲技

凱爾共有2種特殊的空中投技。只要在空中與對手重合時按十字鈕上以外的鈕及中、強踢或拳鈕，則可依與對手的距離打出漂亮的對空防禦技。

◀在昇龍拳落空時是用空中投技的最好時機。

◀馬上跳起在空中抓起對手，將他往地上貫。

使用威力強的3段、4段攻擊

凱爾的組合技，基本上多是配合了倒旋踢、迴旋斬的3段或4段的強力攻擊。尤其是他的四段攻擊，往往會將對手由氣絕狀態打到氣絕狀態。

3段攻擊


▲先從空中躍過來攻擊。 ▲於落地時馬上踢下用弱踢攻擊。 ▲最後再用出一招倒旋踢。

4段攻擊


▲將三段攻擊的倒旋踢變成迴旋斬，然後再用強拳攻擊。

以神秘的瑜伽術攻擊的異色戰士

塔爾錫在8位格鬥家中，他所帶給人的感覺可說是最特殊且神秘的了。因他的戰法實在是相當的獨特，所以在熟悉前玩家們必須花上相當的苦心才行。但若能靈活的運用，他的實力則差不多可與凱爾互別苗頭哦！所以，他也是位有資格成為最高戰士的格鬥家。

不容許對手接近的戰法

對於動作遲鈍的塔爾錫來說，接近戰會使他陷入完全不利的狀態。若被對手接近，則他相當可能會喪生。所以一定要靈活的運用各種手段來防止對手的接近。


◀活用他的手足。

基本技：瑜伽之火→超級高踢

塔爾錫的基本戰法是與對手分開的戰法。首先，一定要想盡辦法來拉開與對手的距離，然後再以連發的瑜伽之火連攻，牽制對手。當對手飛過來時，則可用超級高踢來對付。然後不斷的重覆這個模式的攻擊。




▲在遠距時以瑜伽之火牽制，而對手飛過來時可以超級高踢攻擊。

徹底作好對空防禦

是否能確實作好對空防禦對塔爾錫來說是相當重要的。在遠處時可以超級高踢及浮游拳來攻擊，而在對手接近時，也可以合掌踢及手刀來擊落對手，使對手無法接近。其實塔爾錫的對空防禦技相當的好用。


▲在對手接近時用中踢攻擊。


▲在遠距時可用超級高踢。


▲有時也可使用弱踢。


▲在落地的瞬間用滑踢。

躲過波動拳及迴旋斬

在蹲下的狀態使用踢鈕便可擊出滑踢攻擊，而這種攻擊可輕鬆的躲過波動拳及迴旋斬的攻擊哦！所以在對手於近距打出這些招式時，不要猶豫，馬上反擊。


▲此時用滑踢。


▲躲過對手的攻擊。 ▲要好好利用哦！

若對手接近，則用投擲技

若最後還是被對手潛入懷中，則可先防禦，然後等待機會。在機會出現時，則一定要用投擲技哦！也只有投擲技能再度將與對手的距離拉開。


▶塔爾錫投擲技有效距離較長，所以即使這種距離也⋯


◀要活用各種投擲技來應對對手的接近攻擊。

好好熟悉空中的攻防戰

除了接近戰是塔爾錫感到相當頭痛的之外，空中戰也是塔爾錫所必須十分小心的一種狀況。在空中對戰時，首先要看準對手的所在位置，然後以浮游踢、超級高踢或浮游頭搥來攻擊。也唯有這樣才能保命。


◀要克服不擅長的空中戰。

▶時間的配合是空中戰的要訣。

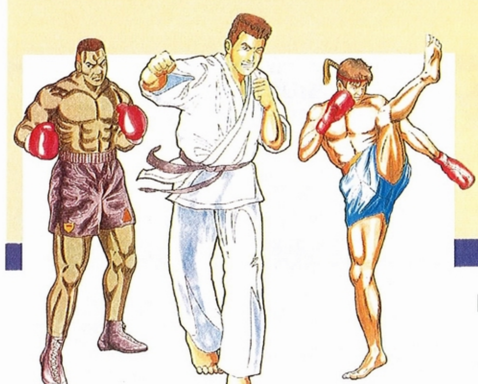
浮游頭搥


▲首先，以垂直或斜躍跳起。 ▲於跳到頂點時按強拳鈕。 ▲在對手剛跳起時最有效。

浮游踢


▲在跳到頂點時按強踢鈕。浮游頭搥相當的厲害。

軟體篇



ASTRAL BOUT

綜合格鬥技

アストラル　バウト

KING　RECORDER　　ACT
6月26日　　8M
￥9030

在綜合格鬥技中得到勝利

在「世界最強的格鬥技決勝戰」中，有完全不同的戰鬥方式以及規則。因此，這也是所有格鬥家的夢想。玩家必須要有自信，並認為自己是最強的格鬥家，這樣，才可以在綜合格鬥技的戰鬥中，得到勝利，成為世界格鬥王！



▲這就是異種格鬥技。

ASTRAL BOUT

以變化多端的技巧成為世界格鬥王

玩家必須要在職業摔角手、泰國拳或是俄式技擊等9位格鬥家中，挑選1名進行作戰。由於，每個格鬥家都有10種以上的技巧，玩家必須要善用這些技巧將敵人打倒。只要能將其他八位選手打敗時，就可成為世界最強的格鬥家。


▲以泰國拳進行攻擊。


▲用關節技法使對手投降。

對戰共有4種模式

在這款遊戲中，共有4種模式可供選擇。首先是成為世界最強格鬥家的「綜合格鬥技戰」，這是這款遊戲最主要的一種模式。其次是「對戰模式」這是玩家之間所進行的戰鬥。在這個模式時，可以設定比賽的回合數與時間，當然也可以進行變更。然後，就是1個人的練習模式，如果要在「綜合格鬥技戰」得到勝利，就必須要在這個模式中，先行練習，等一切動作都熟練之後，就可向世界最強的格鬥家挑戰。最後是選擇模式，這個模式可以變更內容和難易度。


▲不要忘記在練習場練習。

▲果然是場熱鬥。當然也可在60分鐘內，採3戰2勝制。


▲在選擇機能時，可以自由變更設定，進行遊戲。

綜合格鬥技的規則

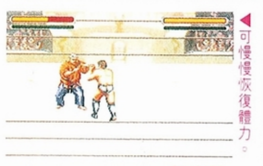
- 比賽時間：2分5回合
- 勝敗的決定：10回合KO、放棄、技巧KO。
- 暫時中斷：受到攻擊的一方，用身體的一部份觸摸繩索。
- 違反規則與有效技巧：倒下時，必須要在5秒內站起來，否則就算違反規則。
- 記分制：在限制的時間內，以分數決定勝負。

注意4種測定器進行作戰

在遊戲中將要注意4種測定器。如果不了解這些測定器的特性時，即使是有再強的技巧，也無法勝利哦！因此，我們將在下表中，為各位玩家將這四種測定器做介紹。

體力測定器

顯示玩者體力的黃色測定器。如果受到敵人攻擊時，數值就會慢慢地減少。當數值成為0時，就會倒下而失敗。


◀可慢慢恢復體力。

down測定器

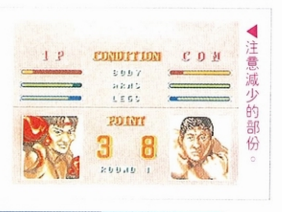
當受到敵人攻擊時，綠色的測定器就會不斷上昇。到達最高點時，玩者就會倒下，而進入倒數階段。

◀危險！快要倒下了。



手腕、腳測定器

這是在休息時，所顯示的測定器。如果手腕或腳部受到攻擊時，數值就會慢慢減少。全部減少時就算失敗。


◀注意減少的部份。

打、投，極為華麗的技巧

如果想要成為最強的格鬥家，就必須要能夠靈活操作角色才行。在此，我們將對操作方式進行說明。方向鈕是在移動角色時使用。如果對同方向連按兩次時，就可進行攻擊。在防禦時，必須要利用A鈕，這時，就可防止對方的攻擊，B鈕通常是在使用必殺技時使用。而X鈕依據所操作的角色，在效果上也不同。通常是在跳躍攻擊時使用。Y鈕是在使用小技巧時使用。只要對所有操作方式熟練之後，就可獲得勝利哦！


▶倒頭摔威力十分強大。



▲受到強大的上勾拳攻擊，是獲勝的好機會。

世界的格鬥家高手

這9位戰士，都相信自己是世界最強的格鬥家。而他們將在羅馬的競技場上，一決高下。在此我們將為各位介紹這9位格鬥家的技法以及特色，以做玩家們比賽時選角的參考。



中國武術
李王羽

中國武術界的高手，在70年的武術生活中，習得了無數的技巧，幾乎已經到了爐火純青的地步。特別是在腳部的攻擊方面，威力驚人。最擅長於穿弓腿。



職業摔角
龍神明

現存的摔角界並無法滿足他，於是，為了追求真正的技法，而成立了摔角的團體。他的目標就是要以摔角技法，得到世界格鬥王的頭銜。最擅長於投擲術…等。



馬紹耳絕打
比利・J・吉普森

為了修行武術，展開了修練之旅。而且還聲稱「不管接受任何格鬥技的挑戰，自己絕對不會輸」。不過，目前還沒有人敢說這種話。他會使用多種攻擊技法。



空手道
竹澤健兒

參加過許多空手道的比賽，而且，到目前為止還是處於「東方不敗」的地位，是一位天才型的空手道家。由於破壞力與攻擊力很強，是位過關率很高的角色。



柔道
木村四郎

在高中時代連得了三年的勝利，這項記錄到目前為止還沒有人能破。在大學的時代習得了傳說中的必殺技「山嵐」，並得到全日本空手道冠軍。



職業拳擊
傑姆斯・迪拉

是出生在美國的拳擊手。在業餘時代時，從來沒有敗過，在加入職業拳壇時，也都是在第1回合中，就將對手打倒。是位實力驚人的角色。必殺技是上勾拳。



俄式技擊
巴魯諾夫・加那

是俄式技擊比賽，連續蟬連三年的冠軍，是一位超級的格鬥家。在這回為了試試俄式技擊的實力，於是參加了此次的格鬥賽，是位威力不容忽視的選手喔！



泰國拳
棱姆查貝多・諾依

8年來一直保持著泰國拳的冠軍頭銜。而且，還被稱為是史上最強的勇者。泰國拳是利用拳、腳、手肘對敵人進行攻擊，在攻擊方式上，極富變化。



魯查必殺
史貝魯・法魯柯

突然在業界竄起，而且，很快地得到世界冠軍。到目前為止，一直處於不敗的地位。在打、投、極等3種技巧，威力皆很強大，要特別注意了。



PRINCE OF PERSIA 波斯王子

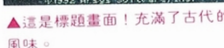
プリンス•オブ•ペルシャ

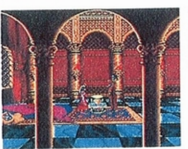
NCS　ACT
7月3日　8M
¥8800

動作生動的動作型遊戲

個人電腦中極受好評的「波斯王子」，將以更好的性能在SFC版中登場了。除了有20個畫面之外，在時間限制方面也增加為2倍的120分鐘。故事是發生在古波斯時代。由於國王的心腹查法叛國，將公主監禁在塔的最上層，主角必須在120分鐘內將公主救出，否則就會被殺掉。很緊張吧！

PRINCE of PERSIA™
プリンスオブペルシャ


▲這是標題畫面！充滿了古代的風味。

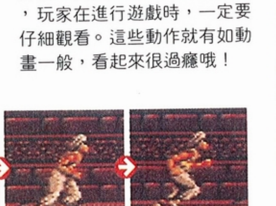

▲要在2個小時內將公主救出。


▶為了救出公主，向迷宮前進。

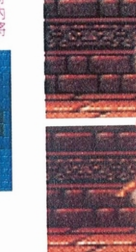
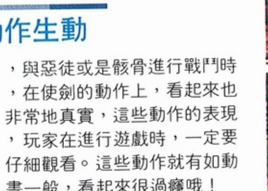
主角的動作生動

由於主角的動作表現使用了龐大的容量資料。因此，在跑、飛跳、喝東西、攀壁、跳躍等動作，幾乎都與真人一樣，非常地細緻生動。除此之外，與惡徒或是骸骨進行戰鬥時，在使劍的動作上，看起來也非常地真實，這些動作的表現，玩家在進行遊戲時，一定要仔細觀看。這些動作就有如動畫一般，看起來很過癮哦！

■跑


▲主角跑步的動作，非常平順生動。

■飛跳

◀主角向上飛跳時，手的動作非常自然逼真。

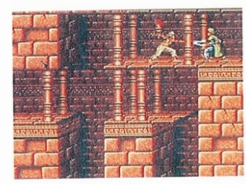
■喝


◀紅色煙霧的藥瓶，是體力回復的藥。

■跳躍


▲如果不小心就會掉入洞穴中。

■戰鬥


▲與敵人戰鬥時要小心。

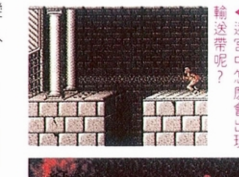
內容比個人電腦版還豐富

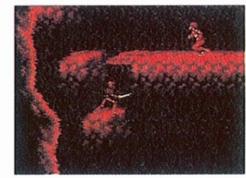
更複雜的迷宮

在先前也曾說過，遊戲的畫面已增加到20個畫面，而且，其中有許多都是屬於新創畫面，並且這些畫面都各有其特色。比方說在火山的火山口中前進的畫面或是在充滿陷阱並隱藏許多敵人的地下道中，變化會增加不少。而在原有個人電腦畫面中，也都做了一些改良，使得畫面的構成更為緊密。當然，在新款SFC版遊戲中，難度也比個人電腦為高，因此在進行遊戲時，一定要特別小心才行哦！

▶在地下道中前進，不會會遇到什麼。

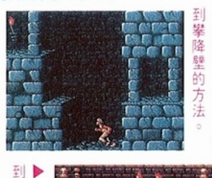
◀在立體迷宮中前進的主角。


◀迷宮中怎麼會出現輸送帶呢？

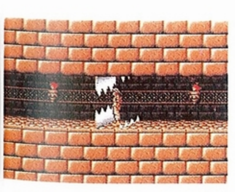

▲出現了火山內部的場景。這裡真的是古波斯時？

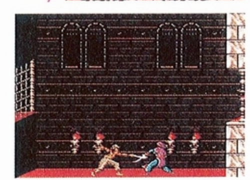
在練習模式進行練習

這款遊戲，還特別為第一次接觸「波斯王子」的玩家設計了練習模式。練習模式共有5個畫面，每個畫面都有不同的動作練習項目。在舞台1中是練習攀降壁的方法、舞台2是跳躍的操作法、舞台3是突破陷阱的操作法、舞台4是總結以上的練習，最後的舞台是與敵人戰鬥的練習，等熟練之後，就可選擇其它的模式。


◀在練習1中，可學到攀降壁的方法。


▶在練習2中，可學到跳躍的方法。


▲在練習3中，一定要牢記逃避匣刀的方法。


▲在最後的練習中，要與惡徒進行戰鬥！

很詭異的敵人

在「波斯王子」中，會出現非常詭異的敵人。比方說，全身鬆散的骸骨，在經過一小段時間時，還會再度復活；或是主角，通過魔法之鏡時，就會出現分身。如果分身受到傷害時，本身也會受創，這點一定要特別留意，否則就死的冤枉了！


◀用劍對敵人進行攻擊。

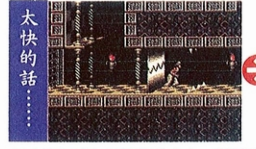

▶怎麼都打不倒的骸骨真討厭！

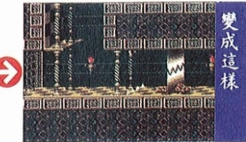

▲邪惡的支配者查法。主角一定要將骸骨打倒才行。


◀出現了主角的另一個分身。

險惡的陷阱

在廣大的迷宮中，為了阻止主角的行進，特別安排了許多陷阱。其中包括了只要一靠近，就會從地上出現荊棘或是可以將主角切成兩半的大匣刀等，由於殺傷力很強，一定要特別注意。在新款的SFC版中，還安排了許多新創的陷阱，不過，到底會出現什麼樣子的陷阱，還是由玩家自己去確認體驗吧！在這回的報導中，我們先為各位玩家介紹其中的二種陷阱，以供遊戲進行時的參考，至於其他的…還是趕快買來玩玩便知！





▲這是在迷宮中的陷阱之1－斷頭台。絕不可太過急燥。



▲在這個陷阱中，一定要仔細注意地面。



DINOSAURS

恐龍大作戰

ダイナウォーズ

IREM
7月17日
￥8800

ACT
8M

人與恐龍合體的動作型遊戲

曾上映過的電影「恐龍大作戰」，將在ＳＦＣ遊戲中登場了。這是一款恐龍與小孩的動作烈遊戲。故事的主角是科學家夫妻的兒子迪米與其好友的少女潔咪，由於二人喜歡看恐龍的錄影帶，而偷偷進入雙親的研究室中，結果，因為誤解了實驗中的異次元轉移裝置，而進入了恐龍世界之中。故事主要就是描述少年少女與恐龍所展開的冒險行動。在這款遊戲中，不僅會看到非常華麗的陷阱以及奇妙的生物之外，還必須面對凶惡的原始人。玩家必須要善用恐龍的力量，再加上人類的智慧，才可渡過重重難關，而這也是這款遊戲最吸引人的地方！



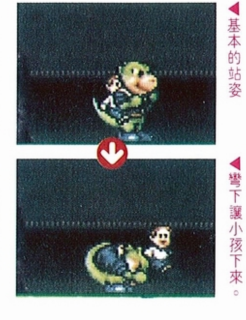
▲２個人偷偷地潛入研究室中，看到了巨大的螢幕。



◀被吸進去了！

坐在恐龍的背部移動

玩家必須要操作恐龍與小孩。在一般的時候，小孩都會騎在恐龍的背上，因此這時所操作的對象是恐龍。不過，只要利用１個按鈕，就可進行切換，這時就可單獨操作小孩了。當然，如果有需要時，還是可以切換回來的。在受創的耐久力方面，因為小孩與恐龍屬於一體，只要是有任何一方受創而倒下，那麼另一方也會隨之倒下，這點要特別注意。



◀基本的站姿

◀彎下讓小孩下來。

選擇組合

在這款遊戲中，共有兩種組合可供選擇。不同的組合，其攻擊的方式也不一樣，這點要特別注意。首先，我們就以少年與「雷格斯」這隻恐龍的組合進行說明。這隻恐龍的攻擊方式，是威力十足的拳擊攻擊。如果靠近敵人時，還可以用尾巴和手腕進攻。

而另一個組合是少女與「德普斯」恐龍。這隻龍的攻擊方式是使用飛行道具，這種方式的最大好處，就是可以與敵人保持一段距離。而小孩子一人的攻擊方式，就是利用遙控器的「暫時停止」。由於小孩無法直接對敵進行攻擊，可以用這種方式使敵人暫時靜止。不過，因為恐龍的能力較強，最好還是一起行動較易獲勝。





◀選擇畫面。也可設定難易度。



▲雷格斯用拳頭連續攻擊，甚至還會用上尾巴。



◀可以用跳躍方式前進。



◀使敵人暫時停止再去攻擊。



▲德普斯最擅長於飛行道具。相當管用哦！

以組合突破難關！

舞台就有如遊樂園

在這款遊戲中，共有６個舞台，而每個舞台又有５個區域。這些區域除了有以行動為主的類型之外，還有解謎的類型。因此，有的時候必須要用一點腦筋才可過關。由於每個區域都有很多陷阱，在遊戲時，可感覺到內容極富變化。而且，每個舞台都有不同的區域組合，就猶如遊樂園一般熱鬧有趣的氣氛，相信玩家一定會喜歡才是哦！



▲叢林區域。如果跳躍失敗，就會被張大嘴巴的傢伙…。



▲台車區域。猶如雲霄飛車一般。與原始人在車上決鬥。



▲冰塊區域。由於結冰，地面非常地滑。要特別注意。



▲不斷地回轉，猶如巨大的摩天輪一般。實在是充滿幻想。

協力打開通路

有時也會發生恐龍無法過關的場面，這時就要利用小孩來解開危機。玩家常會因隨著恐龍的勇往直前，而往往忘記了小孩的存在，事實上，小孩與恐龍是一樣重要的。



◀利用小孩，建造階梯。

秘寶獎賞

在遊戲中共有３種秘寶。不過，這些秘寶當中，並沒有提升威力的種類。對於「阿魯沙魯斯的蛋」，只要收集到一定的數量，就可增加１位角色。心形的秘寶，可以回復生命值。而如果取到「１ＵＰ」時，也可增加一個人數。除此之外，在獎賞舞台中，可以儘量取得這些秘寶。





◀在獎賞舞台會從天空落下蛋來。

觸目驚心的陷阱

在遊戲中有許多觸目驚心的陷阱。除了有移動的牆壁之外，還有轉動的巨大岩石…等，會讓玩家緊張的手心流汗哦！而且在面對這些陷阱時，一定要盡早對所面臨的狀況下判斷，千萬不可大意哦！而且，有時還必須飛上天空或是向斜坡急奔。由於舞台是採取時間制，因此，一定要把握時間，絕不可偷懶。當然，在遊戲中還會出現一些緊張激烈的場面，這時就必須要有熟練的操作才行。由於這款遊戲的舞台有許多變化，因此隨時都有意想不到的展開哦！



▲原始人會從背後攻擊而來，要趕快找到出口逃脫。



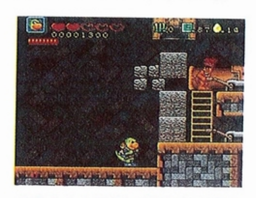
▲發電所區域，猶如巨大的迷宮一般。

原始時代的敵人

敵人是太古時代的原始人。其中還會出現非常性感的女性哦！不過，由於她生性粗暴，還是小心一點好。除原始人外，還會出現一些奇怪的生物，造型皆很有趣。在舞台的最後，會出現頭目，一定要將之打倒，才可回到原來的世界。



▲原始時代的敵人。右方的傢伙，可以站在上方進行跳躍攻擊。



▲舞台１的頭目。磚塊會不斷攻擊而來，要特別注意。



▲舞台２的頭目。會從地下出現並用奇怪的光線攻擊而來。

ダイナウォーズ
DINOSAURS
恐竜王国への大冒険



T.M.N.T.

超級忍者龜

KONAMI　ACT
7月24日　8M
￥8500

熱鬥非凡的忍者龜動作遊戲

在美國非常受歡迎的忍者龜角色（簡稱ＴＭＮＴ），終於在ＳＦＣ的軟體登場了。相信看過卡通的人，都對這4位正義之龜耳熟能詳了，如今他們要如何在ＳＦＣ上活躍呢？

在日本，他們受歡迎的程度也不比美國差。而這款動作遊戲的完成度又非常高，除了一般性的橫捲軸動作，還精心設計了可以擴大或旋轉的ＳＦＣ功能。

與時間賽跑的忍者龜

這次忍者龜的任務是，打倒宿敵許瑞德，以及企圖征服世界的異星人克朗古，並且取回被他們奪去的「自由女神」像。

忍者龜們為了打倒敵人，而朝許瑞德的基地前進。可是當他們到達敵人的巢穴時，許瑞德卻使用時間機器，讓他們進入異次元的世界。

在異次元世界的忍者龜們，必須經歷各種不同的時代。這是一款體力制＋殘機制的格鬥動作遊戲。



▲要打倒在電視中大笑的許瑞德。



▲當體力全無時，殘數就少1人。



▲取披薩可使體力全部回復。

▲取得紅色義大利餡餅彈，就可以在一定時間施展無敵的回轉攻擊。

有3種好玩的模式

可以玩的遊戲模式，大致分3類，以下就為各位詳細介紹各個模式，以及選擇畫面。

■2人同時玩

這是一般的模式，除了可以2人同時玩之外，也可以中途加入。



▲如果2人同時玩，樂趣可增加10倍。

■時間考驗模式

這個模式只能1人玩，有3種路程，每一種路程各有6～8關，你要在時間的限制之內，盡早通過各路程，由於只能1人玩，所以也沒有體力的回復。



▲與時間競賽比和敵人對戰果。

■ＶＳ模式

也就是對戰模式，只能2人同時玩。勝敗的關鍵在於體力的有無，或是時間的限制，先贏兩次的人就獲勝。在這個模式裡，不能使用必殺技。



▲對戰模式熱滾滾，也可以防禦或擲用。

■輔助模式

在這個模式裡，可以設定各種遊戲條件，例如，突進的設定、背後攻擊的有無、或改變主角的顏色等等。



▲這兒有許多可以自由設定的選擇畫面。



▼顏色鮮明的卡通模式色。

▲顏色混濁的混合模式色。

從4個角色中選1個來玩

你可以從4個忍者龜角色之中，選擇1人來玩。雖然這4名主角乍看之下，似乎沒什麼兩樣，可是他們在性格上、或移動速度、戰鬥速度、所持的武器等等，都各不相同，以下有各角色的簡單介紹，請看清之後再作選擇。



達文西

他是忍者龜隊長，使用刀，責任感很強，是個負責的熱血漢。

米開朗基羅

使用雙節棍，個性爽朗卻比較粗心大意，喜歡跳舞和吃披薩，攻擊力強。

多那泰羅

使用棍棒，頭腦非常好，也是個機械修理師，武器施展範圍雖廣，但速度慢。



拉菲爾

使用戟，個性粗野，急躁，很容易發脾氣，不過動作敏捷，移動速度快。

忍者龜的攻擊技

基本上，按Ｙ鈕是攻擊，按Ｂ鈕可以跳躍，兩者配合的話，即可變化出各種攻擊。

■跳躍上段斬

這是跳躍斬的一種，將武器在身體前揮動然後降下。



▲由於是慢慢地降下，反而容易被偷襲。

■擲大甩

這是一種甩技，即抓住敵手往畫面前方甩，一擊必殺。



▶把敵人朝畫面前方甩出去。

■跳躍踢

這是跳躍技之一，在跳躍途中按攻擊鈕，就可以施展此技，降下的速度愈快好。

▲由於施技的速度快，所以能確實攻擊。

■必殺攻擊

攻擊加跳躍鈕即是必殺技，攻擊形態依角色而不同，愈靠近的敵人將被攻擊得愈慘。



▶雖然一發可以打倒許多敵人，但體力也減少許多。

忍者龜們的戰場就在這裡

本遊戲共有10個舞台，第1～4舞台是現代世界篇，第5舞台以後則是異次元世界，最後才又回到現代世界，每個舞台最後都有頭目在等著。

■舞台1・大蘋果

這個舞台就有如在工地現場，有鋼架等等東西，也會有鐵球攻擊過來。

▲若被鐵球打到，可會變成肉醬哦！



▶頭目是像蒼蠅般的怪物，在空中飛。

■舞台2・後小巷

在這個舞台裡，將有機器人似的敵人出現，頭目是忍者龜M・HEAD。



▲也會有機器人似的敵人出現。



▶施展強烈攻擊的頭目M・HEAD。

■舞台3・下水道

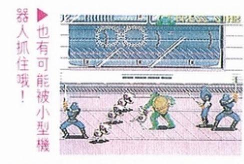
本舞台在下水道內，也有加分舞台，敵我雙方要搭乘浪板船而戰，打倒愈多敵人，就可加愈多分。



▲在下水道內搭乘浪板船的輕快畫面。

■舞台4・敵基地

本舞台是在許瑞德的基地內部，等通過這個舞台之後，就要進入異次元舞台。



▶也有可能被小型機器人抓住哦！



▲用擲大甩來對付敵人，把頭目擊潰。



▲飛向異次元世界的忍者龜。





軟體篇



飛龍拳 IV

飛竜の拳Ｓ

CULTURE BRAIN　　ACT
7 月24日　　12M
￥9600

8種格鬥家格鬥技動作遊戲

這是在電動版、任天堂版已遊戲化的「飛龍拳」系列的超級任天堂版。描述少林寺拳法家龍飛為打倒龍牙而與極為厲害的格鬥家們戰鬥的橫捲軸的超級格鬥動作遊戲。全部共由 5 章故事所構成，滿載著迫力的視覺畫面。



◀頭目是1對1定勝負



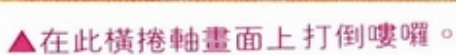
◀龍魔王率領龍牙復活。



◀主角龍飛會變身龍戰士。







▲在此橫捲軸畫面上打倒嘍囉。



▲普通時，龍飛是赤手的，一旦變身後，就會持劍攻擊。



3 種戰鬥模式

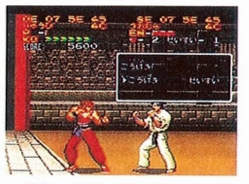
戰鬥模式有 3 種。一是個可玩到操作簡單，動作又簡易的戰鬥模式。由於「飛龍拳」系列才有的心眼系統，所以二便是可玩到攻防戰的高手模式。再來即使不擅於動作的人也無所謂，這便是指令選擇式的動畫模式。



▲採用心眼系統的高手模式。



▲可徹底施展防禦等攻擊技法的戰鬥模式。



▲類似ＲＰＧ一樣，可用指令選擇來觀看對戰的模式。

心眼系統

瞄準敵、我方身體上出現的記號來攻防的，就是心眼系統。還有在「飛龍拳」中，可以從防禦的體勢，轉變到返技和反攻。在這時，即使敵人身上沒有出現記號的話，也可以給予損傷。只要靈活運用即可。



◀自己身體若出現記號即可防禦。



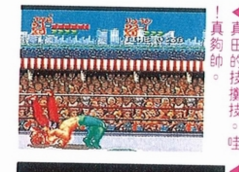
◀敵人身體若出現記號即可攻擊。

有150種以上的互撞技

包括龍飛，可參加ＶＳ比賽的 8 種格鬥家們的技能高達150類種之多。而且配合在電腦上所使用的技能，全部將近200種。各格鬥家擁有獨自的必殺技，例如拳法家龍飛所擁的就是〝飛龍拳〞。還有在與特別的敵人戰鬥時，龍飛可變身龍戰士，而使用法力。



◀各角色的技能豐富。



◀真田的技擲技。哇！真夠帥。



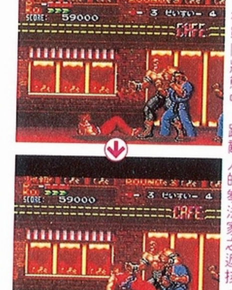
▲來個高空飛踢。為拳法家龍飛的必殺技〝飛龍拳〞。



◀也有窮其技的打法。



▲在施結界的龍牙中，其特別敵人會變身龍戰士，展開法力合戰。





◀可從戰鬥狀態中，踢敵人的拳法家之返技。

有 8 人可參加ＶＳ比賽

ＶＳ比賽可從 8 種12人的格鬥家之中挑選 8 人參加。可選擇喜歡的角色。在本編也可以操作龍飛的敵人。

職業摔角分為真田的強形態和耶布拉的威力戰鬥形態等兩種。其中具有不同形態和 2 戰鬥人方式的不同，是最被看好。



◀比賽有8人可對戰。



◀從三人中選擇選手。



▲在觀衆觀看的回合上對戰。

介紹參加ＶＳ對戰的12選手！

主角龍飛除了與〝龍牙〞對戰的全 5 章本編之外，8 種格鬥家們還可利用超格鬥技來競爭優劣的ＶＳ比賽模式。另外可在戰鬥模式或高手模式中，有高達 8 人可互相對戰。比賽形式是無時間限制的一局定勝負。



龍飛（拳法家）



主角。過去在格鬥技世界選手權大會中曾 2 度優勝。為攻守好的少林寺拳法家。

敏敏（女拳法家）



與龍飛一樣的拳法家。以漂亮的動作和對手的威力來返技到身上的女拳法家。

真田（摔角手）



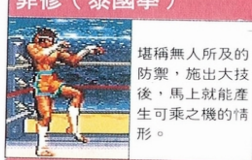
在日本摔角界中是有目共睹的男摔角手。在日本可說勝過他的摔角手是沒有的

耶布拉（摔角手）



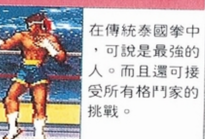
原本為足球選手。當時所訓練出來的肉體，不但擅於防禦，攻擊也頗強的。

菲修（泰國拳）



堪稱無人所及的防禦，施出大技後，馬上就能產生可乘之機的情形。

雷歐（泰國拳）



在傳統泰國拳中，可說是最強的人。而且還可接受所有格鬥家的挑戰。

哈亞特（空手家）



龍飛的對手。是個擁有可一擊就打倒之威力的一個空手家。威力極強。

伊達（空手家）



因邪門的戰鬥技倆而被所屬的道場開除。現在是個沒有定所的格鬥家。

傑克（Ｍ・Ａｒｔ）



是個連繼展開大技來攻擊的男子。在做學生時，就是所有體育方面的佼佼者。

菲魯空（Ｍ・Ａｒｔ）



兇暴而傷到很多人的戰法而被取消職業級的許可證。

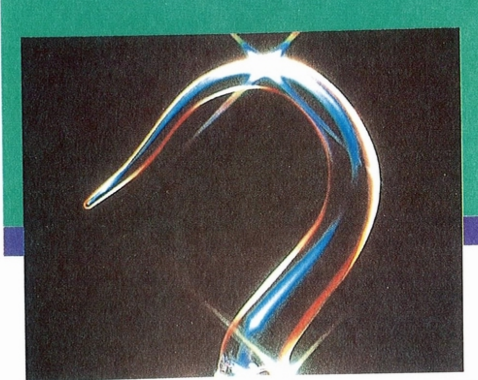
約翰（拳擊）



原本是世界重量級的冠軍得主。雖年齡上的體力差異，但拳擊威力可不衰弱。

威利（拳擊）

開戰以來就以49戰49勝來取勝。而且在全部的比賽中，也擁有最快速的保持者。



HOOK

虎克船長

フック

EPIC SONY
7月下旬
￥8500

ACT
8M

彼得潘的超美麗動作型遊戲

「虎克船長」已在任天堂版與GAME　BOY中發售上市，不過，超級任天堂版的「虎克船長」，不僅在畫面的表現或是角色的設計上，都與電動版一樣，毫不遜色哦！

主角是彼得潘。遊戲內容，主要是採取體力制（即力量）＋殘機制的動作型遊戲。其中的B鈕是跳躍，而Y鈕是攻擊。如果一直按著Y鈕時，就可加速移動。



▼嚴重受創時，會回復原狀。

▲變身後的彼得潘。樣子不錯。



▲在一個夜晚，小孩遭到綁架。



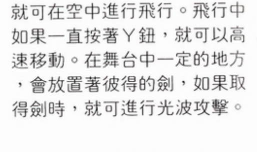
◀在各舞台的最後會出現頭目。



▶在過關的地方，會出現伙伴。

飛上天空用劍砍切

主角可以在空中飛行。在各舞台中，都會出現妖精迪古，如果碰觸到他們，畫面上方的FLY測定器就會升高。在這時候，如果連按2次，就可在空中進行飛行。飛行中如果一直按著Y鈕，就可以高速移動。在舞台中一定的地方，會放置著彼得的劍，如果取得劍時，就可進行光波攻擊。





◀取得左上方的劍。



▶碰到了妖精迪古。受到妖精粉的攻擊。



▶如果受到創擊時，就會將劍放開。



▲以一般的速度在空中漂浮。可以一直飛到測定器消失爲止。



▲不容易看得清楚。不過，射程是無限遠哦！



◀按Y鈕飛行時，就可高速移動。

有9種秘寶

共有9種秘寶可供選擇。而這些秘寶，會出現在固定的場所，或是將敵人打倒時，就會出現。得分時，可以增加主角的數目，相當重要哦！



髮飾

取得時，可增加100分。是最容易出現的秘寶。



戒指

取得時，可得到500分。將海盜打倒，就會出現。



首飾

取得時，就可得到1000分。出現頻率很高哦！



王冠

取得時，可得10000分。會在固定地方出現。



櫻桃

取得時，就可回復1個測定器的力量（體力）。



蘋果

取得時，可將體力全部恢復。不容易取得哦！



葉子

取得時，會增加力量的上限。絕不會在敵人處出現。



1UP

取得時，可增加1個主角的人數。要盡力取得。



3UP

取得時，可增加3個主角的人數在固定地方出現。

取材自電影

這款遊戲主要是取材自曾上映的熱門電影「HOOK」。

沒有夢想，甚至已經忘記飛行的事情，現在過著平凡的日子，這就是40歲的律師彼得潘的生活。有一天，他最心愛的孩子遭到了綁架，並留下了一封信，信中寫著「如要找回孩子，就來Never Land。J－A－S・HOOK」，想不到這個壞蛋，竟然就是虎克船長！玩家的目的就是要將虎克船長打倒，並救出被綁架的孩子，不過，這似乎不是件簡單的事哦！

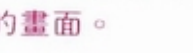




▲舞台結束時的畫面。



▲這是電影的畫面。





▲與船長的對決。



▲名監督史蒂芬史匹柏。

It's the Never Land

在每個舞台的最後，有時會出現頭目。此外，如果抵達終點時，全體地圖上的旗子就會有所變化。在此，我們將為各位介紹Never Land中的各個舞台。



▲沒有過關時，出現這種旗子。



▼過關的話，出現這種旗子。

全體地圖

舞台1　樹林

這是練習舞台，彼得可以在這裡取得實力。在畫面進行時，有四季的變化。有時還會潛入水中。



▲這個舞台，途中會季節轉換。

舞台6　冰雪地帶

以被雪覆蓋的針葉林與凍結的雪山爲舞台。由於地面非常地滑，操作時要特別注意。舞台中還會出現老鷹。



▲在雪中與彼得進行戰鬥。

舞台4　淺灘

以瀑布以及美人魚的海灣爲舞台。前半部是瀑布的畫面，常會用到飛行能力。而後半部是以海洋爲主。



▲瀑布的背景，畫面相當美麗。

舞台7　森林上空

主要是以森林上空爲舞台。彼得潘必須要在森林中飛行移動。這時會出現許多乘氣球的敵人。



▲在森林中飛行移動。





桑德拉大冒險

サンドラの大冒険

NAMCO
7 月下旬
￥8300

ACT
8M

以桑德拉爲主角的動作型遊戲!!

「桑德拉大冒險」系列曾在任天堂版電動版與PCE版中出現，而現在這個系列又將要在SFC版中隆重推出了。在SFC版的「桑德拉大冒險」遊戲中，主要是描寫桑德拉與沃魯古雷的相會。而且，還解開桑德拉過去的秘密。

這款遊戲的最大特徵，就是採用了動作型遊戲中，非常少有的「多種結局」系列。在遊戲進行時，中途將會出現許多分歧點，這時，依據所選擇的行動，對於其後的展開方式就會造成影響，當然，在結局方面也會不同。而且，如果選擇錯誤時，有時，就會馬上GAME OVER，因此，為了要見到沃魯古雷，一定要特別小心哦！

桑德拉豐富的動作

「桑德拉大冒險」中，最值得注意的，就是桑德拉豐富的表情。有時，即使是遊戲結束，當看到桑德拉可愛的表情時，也會覺得相當愉快。



攻　擊　▶用槍將敵人打倒。力量強大。

跳　躍 ①　▶按B鈕時，就可進行一般跳躍。

跳躍攻擊　▶組合之後，就變成回轉跳躍攻擊。



跳　躍 ②　▶一直按著×鈕，手腕會不斷回轉。

基 本 形

鑽轉攻擊　▶跳躍②時，將按鈕放掉時的狀態。

坐　下 ①　▶力量累積太多，反而會不順。

累積力量　▶貯存力量可跳的比平常還高。

坐　下 ①　▶被敵人打倒時，就會這樣。

STORY



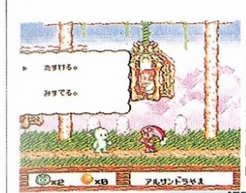
桑德蘭多是一個充滿綠意的和平大地。而桑德拉與他的妻子、兒子，就住在這裡。

不過，有一天被大家崇拜為聖山的阿魯桑德拉山，卻發生了大爆炸。邪惡的化身梭那因而復活。梭那不僅使火山爆炸，也使得桑德蘭多佈滿了死灰。人們陸續地感染到風化病，就連桑德拉的愛子也無法倖免。於是，桑德拉為了解救村莊以及兒子的性命，展開了旅程。

軟體篇

遊戲系統相當有趣

通過西查斯山谷時，發現有人被關在牢籠中，原來，他就是女武士・時光冒險中的茲魯。是要將他放出來呢？還是不理會他呢？玩者必須要進行選擇。依據玩者的選擇，其後的故事也會不一樣哦！要特別注意。



在這裡將會出現這個新系統的第一部分歧點。關於要不要救出茲魯，將會影響往後故事的發展。不過，無論是要將他放出，還是就此不管，最重要的還是要做正確的選擇。這樣才可看到最圓滿的結局，不過，在進行選擇時實在很難。

選擇救助



▲對於這麼卑劣的傢伙，根本就不要靠近。



▲其實茲魯是以自己來交換這個孩子。



▲突然柯阿古曼族登場。與桑德拉進行戰鬥。



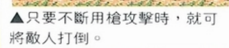
▲將三日月王打倒。桑德拉覺得不好意思。

選擇放棄

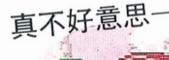
▲突然露出凶惡面孔的茲魯。怎麼可以說這種話呢？



▲桑德拉見死不救，這時就會變成黑暗桑德拉。



▲只要不斷用槍攻擊時，就可將敵人打倒。





啊！柯阿古曼族人倒下了！

救助茲魯，並與柯阿古曼族的安蒂結成同伴之後，終於到達了阿魯桑德拉山。不過，映在桑德拉眼中的，竟是柯阿古曼族人橫躺於地上。這好像是阿魯桑德拉山的三日月王所幹的好事。而且，安蒂的兒子沙比連，也似乎遭到三日月王的綁架。其實，沙比連就是在「女武士時光冒險」中，所登場的柯阿古曼人。那麼，目前的當務之急就是要將三日月王打倒，並救出沙比連。於是，桑德拉就前往三日月王所在的房間，並打算將之打倒。可以當桑德拉將厚重的門推開時，卻發生了意想不到的事情…？桑德拉到底遇到什麼了…。



◀三日月王對柯阿古曼族人…。

▶沙比連面臨危險。

◀終於到達阿魯桑德拉山頂。







◀在動作畫面中，相當緊張。

軟體篇



甲龍傳說

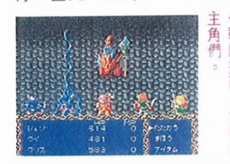
甲竜伝説ヴィルガスト

BANDAI　RPG
5月29日　8M＋64KRAM
￥9000

2種團體制的RPG

這是一款非常正統的原野型RPG遊戲。在戰鬥時，是採取指令方式進行。在故事方面是採取新創的腳本。

由於遊戲是以雙團體制進行，因此，主角「三池瞬」在遊戲進行時，會與其它的7個人，分成兩個團體，展開冒險之旅。而且，在遊戲的途中，還可依情形來不斷地交換團體中的角色。



◀戰鬥畫面。會顯示主角們。



◀最多可組成五人。

8位同伴有富有變化的組合

與主角瞬一起進行冒險之旅的同伴，在事先就被編成了兩個團體。瞬首先會與第1團體相會，其後還會遇到第2團體。此時，在這8個人中，還可再進行組合。



◀克依、克麗絲等人所組成的第1團體。



◀米洛波、劉姬亞等人組成的第二團體。

◀也可混合第1、第2的團體成員……。

來到異次元世界「威魯加斯特」的主角們

有一天，國中生「三池瞬」與女朋友「中島三智子」，因為怪異的事件而突然被轉移到異次元世界「威魯加斯特」。瞬為了找尋失蹤的三智子，與同伴展開了冒險之旅。

三池瞬
血型：AB型
生日：2月20日
雙魚座
14歲
國中2年級

主角。為了要找尋行蹤不明的女朋友三智子，而展開了冒險之旅。

中島三智子
血型：A型
生日：9月20日
處女座
14歲
國中2年級

瞬青梅竹馬的女朋友。在來到威魯加斯特後，便與瞬分開了。

第1團體





克依	克麗絲
第1團體的領袖。為什麼會怕克麗絲呢？	第1團體中，年紀最大的女戰士。



優達	法娜
雖然膽小，但會使用劍與魔法。	第1團體中唯一可以使用弓箭的人。

第2團體

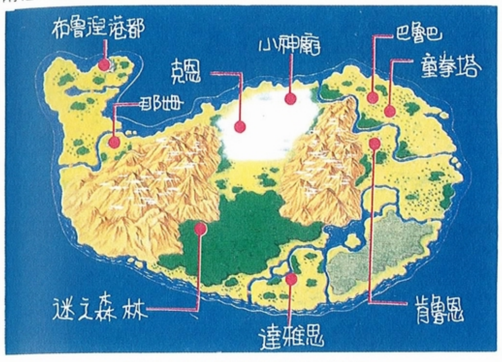
米洛波	劉姬亞
第2團體的領袖。使用重型武器。	其實是貓村村長的女兒。個性急躁。



波斯多夫	蕾米
由於早先是盜賊，因此動作迅速。	會使用攻擊魔法的魔法師，威力強大。

耶里亞大陸地圖

在「威魯加斯特」的異次元世界，共分為耶里亞與德拉兩個大陸。瞬來到威魯加斯特時，就是在耶里亞大陸的梭魯巴村，遇到了第1團體，而冒險就是從這裡展開。



主角的等級提升時，敵人也會改變

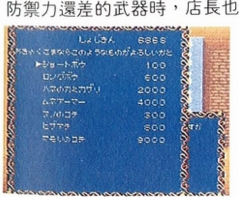
在這個異次元世界中，瞬會從作戰中得到經驗值與黃金，不過，隨著等級的提升，敵人的實力也會相對增強。而且，如果瞬打倒比自己的等級還高的敵人時，就可得到較多的分數，此時，在原野上幾乎不會出現等級較低的敵人。



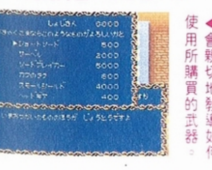
▲與比自己等級高的敵人作戰。

在武器屋購買武器

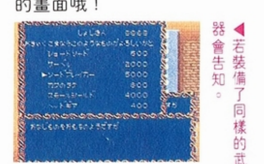
在威魯加斯特的武器屋中，可以買到各式各樣的武器。而且，如果在購買時，若選擇了比現在所使用的武器攻擊與防禦力還差的武器，店長也會親切地告知，這樣也可防止買錯了武器。如果裝備了最強的武器時，就會出現「強力」的畫面哦！



▲不同的角色，目錄也不同。



◀會親切地教導如何使用所購買的武器。



◀若裝備了同樣的武器會告知。



▲只要裝備了最強的武器，畫面也會改變。

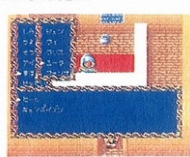
甲竜伝説ヴィルガスト

在魔法屋購買魔法

在威魯加斯特可以在魔法屋中，買到自己想要魔法。而且，在魔法方面共有攻擊、攻擊補助、回復系等24種種類，每個角色最多可以擁有8種魔法。當然，對於不需要的魔法，也可將之賣掉，並換取更為強力的魔法。



◀魔法可在魔法屋中買到。



◀每個角色最多能有8種魔法。

角色的等級提升時，魔法的效果也增強

在攻擊的魔法上，共有火、電擊、冰、風、水地等5種系統，而每種魔法又各有3個階段，會隨著角色的等級提升，威力也會增強。玩家要善加利用才能順利過關。



◀等級提升時，魔法效力也會增強。

在最初階段所能買到的祕寶介紹!!

名稱	說明	名稱	說明
水球	"火"的攻擊魔法。	火石	火球的加強魔法。
電擊	"電擊"的攻擊魔法。	風剪	"風"系。可將敵人斬切。
冰	用冰的結晶對敵攻擊。	冰石	落下冰對敵人襲擊而來。
地獄之火	"火"系中最強的攻擊魔法。	補助火藥	降低敵人防禦力的補助魔法。

軟體篇

從神官巴洛斯手中，救出三智子

轉移到威魯加斯特的瞬，受到了克依、克麗絲、優達、法娜所組成第1團體的幫助。瞬在耶里亞大陸，受到第1團體的協助，並展開了搜查三智子的旅程。



◀轉移到威魯加斯特的瞬。



◀轉移前的瞬與三智子。



◀在瞬的面前，出現第1團體。

奪回達洋城，取得女神之盾

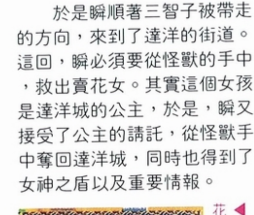
於是瞬順著三智子被帶走的方向，來到了達洋的街道。這回，瞬必須要從怪獸的手中，救出賣花女。其實這個女孩是達洋城的公主，於是，瞬又接受了公主的請託，從怪獸手中奪回達洋城，同時也得到了女神之盾以及重要情報。



◀從里查得金古手中奪回城。



▲在達洋與里查得金古對決。



◀在酒店中，救出賣花女。

◀救出的女孩，原來是達洋城的公主。

◀奪回城的瞬，從公主口中得到情報。

在梭魯巴村向龍捲之塔出發

由於在梭魯巴村得到了情報，於是，大伙兒就來到了龍捲之塔。在塔中的最上層，遇到了擄走三智子的神官巴洛斯，不過，最後還是讓他逃脫，實在太大意了。



◀在塔的最上層，神官帶走了三智子。



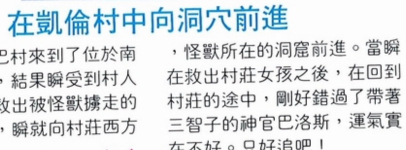
◀在龍捲之塔與頭目卡西姆進行對決。

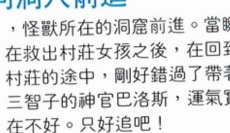


◀通路遭到破壞，瞬及同伴該怎麼辦？

在凱倫村中向洞穴前進

從梭魯巴村來到了位於南方的凱倫村，結果瞬受到村人的請託，要救出被怪獸擄走的村女。於是，瞬就向村莊西方，怪獸所在的洞窟前進。當瞬在救出村莊女孩之後，在回到村莊的途中，剛好錯過了帶著三智子的神官巴洛斯，運氣實在不好。只好追吧！

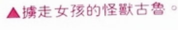






◀從怪獸手中救出村中的女孩。





▲擄走女孩的怪獸古魯。





◀救出村中的女孩。





◀回到村中的路上，神官擄走了三智子

在迷宮森林中，與第2團體會合

第1團體為了追尋被神官巴洛斯所擄走的三智子，而來到了迷宮森林。這時，卻遭到了森林魔術師的阻止，於是，瞬就與第1團體分開。但在森林中卻又遇到了劉姬亞等人的第2團體。這時，森林的魔術師會再度出現，並告知轉移到異次元世界的理由。



▲在迷宮森林與第二團體相會。



◀與森林魔術師對決。



◀森森的魔術師會說出許多情報。



◀瞬一個人展開了行動。



▲再度與第1團體會合。

甲竜伝説 ヴィルガスト

為了散去古因的霧，向小廟出發

與第1團體通過迷宮森林之後，向布魯連前進，不過，去路卻受到霧氣的阻擋。如果想要驅散古因的霧氣，就必須要借助太陽之球的力量。這時，瞬等人就經由阿瑪諾查基的幫助，進入了小廟之中，並得到了太陽之球。

◀從阿瑪諾查基的手中，進入小廟。

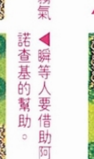
▲在小廟中，與西達進行對決。



◀純白的世界，霧氣阻擋了去路。









◀瞬等人要借助阿瑪諾查基的幫助。





◀在小廟中得到太陽之球。

為了救出被困的人，向坑道前進

在小廟中得到太陽之球後，瞬等人就可驅散古因的霧氣，而繼續前進。不過，這時通進布魯連唯一的一條坑道，卻發生了崩壞的事件，而且，還有許多坑夫被困在其中，於是瞬就前往救助。等到打通坑道之後，瞬等人就向三智子所在的布魯連出發。他們會找到三智子嗎？





◀救出被困在坑道中的人。



▲與喜波賽古羅布斯對決。





◀瞬與同伴進入坑道中救人。



◀回報是得到了通往布魯連的道路。

為了救出美人魚，向巨大的房子前進

在來到布魯連時，瞬等人遇到了一位母親，她正在尋找失蹤的女兒美人魚。於是，瞬等人就在一個小屋中，發現了美人魚。為了要救出美人魚，大伙兒就侵入了大臣的房子中，等瞬等人救出了美人魚之後，結果卻又失去了與三智子相遇的時機。

◀瞬看到三智子被轉送到德拉大陸。



◀女神溫蒂蓮。

◀從大臣的房子中，救出美人魚。

◀聽到三智子的聲音。



▲瞬與第1團體的成員乘船向德拉大陸出發。

在德拉大陸組成新的團體

由於三智子被送到德拉大陸的巴蘭都市，於是，瞬等人就從耶里亞大陸來到了德拉大陸。

瞬與第1團體展開了個別行動，不久後，瞬遇到了第1團體的法娜與克麗絲，以及第2團體的劉姬亞與蕾米，於是，組成了新的團體。

◀趕赴敵陣。





◀要得到新敵人的情報，瞬與同伴分開。



▲瞬等人進入陷阱之中。



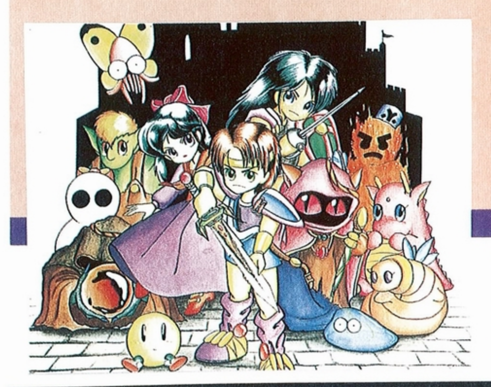


▲得到敵人情報的瞬，與劉姬亞等人組成新團體。



▲其後，瞬與第2團體展開了新的旅程。

軟體篇



LIGHT FANTASY

光之夢幻曲

ライト　ファンタシー

TONKIN HOUSE　　RPG
7月3日　　8M＋64KRAM
￥8900

充滿童話幻想氣氛的ＲＰＧ

一般說來，幻想式ＲＰＧ的主角，多半以成為戰鬥英雄為目標，不過偶爾在習慣這種苦的口味之後，換換甘美的甜點如何？這款「光之夢幻曲」就能讓你有這種感覺，它是有如一首牧哥般的遊戲，完全遠離那種刀光血影、殘酷無情的戰鬥世界。取而代之的是，在恬靜悠閒的世界中，讓主角成長的故事，請以放鬆的心情來玩這款遊戲。

懦弱膽小的主角

主角是個身上流有勇者之血的少年，或許你會很直覺地以為那他一定是個很勇敢的人，可是事實上，他的個性卻很軟弱，即使國王召喚他，交付他任務，他都只會感到害怕，並且畏縮不前，因此，要把一個如此膽小的人，培育成有擔當的勇士，便是玩家的任務。

以下就先簡單說明一下本遊戲的故事概要：遊戲舞台是設在由光明國與黑暗國所共同維持秩序的世界。有一天，這兒出現了怪物，他引誘黑暗國國王企圖統治這個世界，他們奪走光明國的神器，並抓光明國公主當人質，要國王交出他的神器，但神器又被第三者盜走了，所以主角的任務是……



▲公主希望主角不要再沈默不語，要拿出信心和勇氣來。



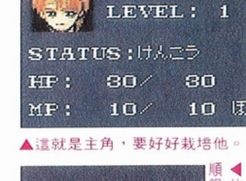
▲和平的世界裡出現了惡魔，他引誘黑暗國國王的目的何在？



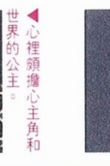
▲主角決定接受國王的請託，此行雖艱難，但務必要成為男子漢。

可愛的角色們

本遊戲出現的角色，各個都很可愛，無論是動物或怪物，都像玩具布偶般可愛，你還可以聽見大眼睛的少男、少女的說話聲，整個遊戲彷彿是帶你進入裡話世界裡，讓人覺得溫馨、詳和，可以很安穩而舒舒服服地玩。



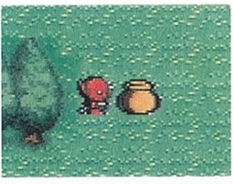
▲這就是主角，要好好栽培他。

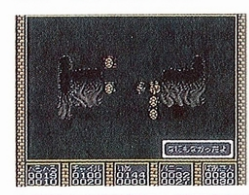

◀心裡頗擔心主角和世界的公主。

◀伙伴之一，只要看順眼就可以選了。

把敵人關進壺內

當然，在如此夢幻的世界裡，仍免不了有戰鬥場面，只是戰鬥的目的並不是殺死敵人，而是把敵人關在罈子裡就行了。或許是為了遷就主角軟弱的個性所致吧！當然在打倒敵人之後，仍可以獲得經驗值與金錢，也可以提昇等級。


▲敵人已在罈子裡了，這樣就表示戰鬥勝利了。


▲戰鬥之後打破罈子，裡面會出現某種秘密寶物哦！

自由自在地組成編隊

本遊戲的編隊系統，是採用隨個人喜好自由組織的方式，所以成為伙伴的角色不一定是人，也可以是怪物。

你可以在旅途中，慢慢地尋找自己喜歡的伙伴，也可以一開始就好好地培養伙伴，總之，這個系統富於變化，你可以完全依自己的意思組隊。


▲怪物、狗、兔寶寶女郎、妖精等角色，都有可能成為伙伴。

有各式各樣的伙伴

生存在這個世界的族群，共有15種，而每一種族又各有數動角色，所以前前後後加起來，就共有 100種之多。其中可以成為伙伴的就有70種，而且每一種族，每一角色所具備的能力各不相同，也就是說，你可以組成多采多姿的隊伍。

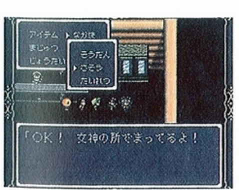
主角的成長需要靠伙伴們的協助，而如何尋找適當的伙伴呢？以下有３種方法：



▲你可以引發戰鬥場面，不過先與對方談話，引誘他成為伙伴再說。

■在某地引誘

在城鎮或村莊裡，使用「なかま」指令中的「さそう」指令，結果就會出現伙伴角色！有血氣方剛的年輕人，也有貌美的小姐，他們隨時都在等待主角的召喚，你要看情況，挑出適當的人選。



▲老婆婆成為伙伴了，總之要先引誘看看，否則也不知結果會如何。

■在戰鬥時說服

如果遇到怪物時，你可以選擇與他戰鬥，或是讓他成為伙伴。當然最好是先引誘他當你的伙伴，如果引誘不成，那麼就會自動地變成戰鬥畫面，所以也有同種族戰鬥的情形。

■與持有命運之星者碰面

有些角色是因某事件，而自動成為伙伴的，像這種角色我們就稱之為「持有命運之星者」。可是，一旦伙伴人數已達到遊戲所規定的限制，那麼就必須捨棄其中１人。像這種要與生死與共的伙伴分離，或許也是命運所致吧？



▲與「持有命運之星者」碰面。

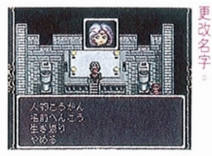


▲由於隊伍成員有人數限制，所以不得不傷心地捨棄１人。

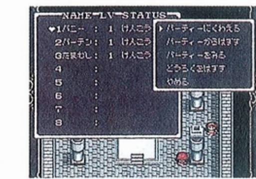
在登錄所更改伙伴

能夠加入隊伍的伙伴，最多只有４人，不過可以在登錄所，先候補４人。凡是更改隊員、消除原來的登錄等等，有關組隊的操作，皆在登錄所進行。

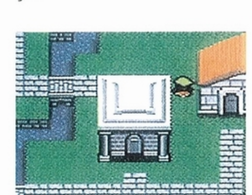
如果有物色好的伙伴，可先行到登錄所登記，等到他正式加入隊伍時，再到登錄所補辦正式手續就可以了，經過這種程序，就可以增加１名伙伴了。



◀可以使伙伴復活或更改名字。



▶從聚集的朋友中可以獲得各種情報。

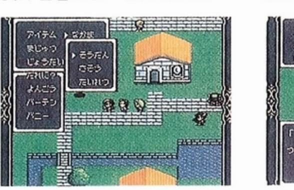

▲這兒是登錄所，是一棟像神殿般的建築，由女神掌管。



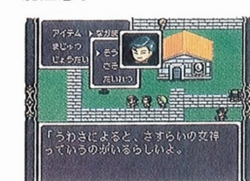
▲組成編隊，要如何活用這８名組員的才能，還頗傷腦筋的。

伙伴也會提供情報

在「なかま」指令中，選擇「そうだん」的話，畫面就會出現如何尋找伙伴的情報。或是當你不知該如何前進時，伙伴也會給你一些重點提示，只是，他們所提供的有益情報挺有限的，多半喜歡抱怨，或是東扯西扯，說一些無關緊要的話，碰到這種人，你就要多加注意了。



▲在路中央也可以談話。



▲果然是有用的情報。

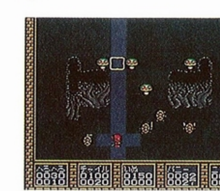


具有模擬感覺的戰鬥系統

在戰鬥地地圖上對決

戰鬥是像模擬遊戲一般，在地圖上進行的。當你在某地遇到敵人時，畫面就會自動切換成戰鬥地圖。這時先移動各個角色，接著就選擇指令。這裡準備了６種指令供你使用，「戦う」是攻擊敵人的意思，可以給予敵人損傷。如果沒有什麼意外的話，就可以把敵人關入罈子裡。「防禦」則是保護自己的意思，可以讓你所受的損傷減半。其他還有「魔法」、「アイテム」（秘寶）等指令可使用。也可以用「狀態」指令，仔細檢查各角色的情形。

▲遭遇敵人時，畫面就會變成像這樣的戰鬥地圖，出現的是毒菇。



▲以藍色表示可以移動的範圍。這個角色以直線一口氣突擊。

有６種移動的模式

移動的範圍是在正方形方格狀的地圖上，以一個方塊為單位來移動，只是不可以在上面自由地移動，它有特定的移動範圍，也就是只能在從Ａ到Ｆ，依角色所決定的範圍內移動。

◀要掌握角色有的移動模式。

A

B

C

D

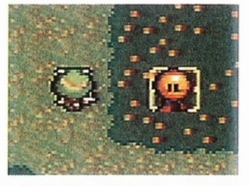
E

F

了解武器的特徵

基本上，攻擊是要移動到敵人的旁邊才能進行的，不過，如果有裝備武器的話，可以在適當的距離攻擊敵人。對於適合直接攻擊的頑強敵人。就要使用武器在近距離攻擊，若不是這種敵人，則最好持能隔空攻擊的道具攻擊。

戰鬥地圖會依與敵人遭遇的不同場所，而改變地形。如果使用隔空武器或魔法，則可以無視於地形的各種障礙，而加以攻擊。戰鬥時，務必考慮各角色的特性，以及如何才能讓裝備的武器發揮最大的效果。另外，編隊也要配合戰鬥與否而事前作變更。



▲從遠距離用吹箭攻擊，也就是使用不與敵人接觸的飛行道具。



▲接近敵人就攻擊，以刀子為武器，龜甲則表示防禦。



▲用魔法攻擊，這是施予電擊的「ピカゴ」。

也有自動戰鬥的機能

如果你覺得要考慮一大堆事情，實在很麻煩的話，你可以利用「自動戰鬥機能」，電腦會自動地幫你操作角色。只是，一旦遇上強敵時，還是自己操作比較保險。



◀選擇自動的話，電腦會自動進行戰鬥。

受損情形可以一目瞭然

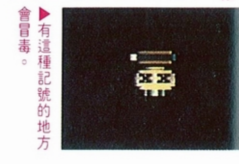
這些有如漫畫般的可愛角色們，會因應戰鬥所受傷的程度，而做出一些滑稽的動作，例如：中毒或睡眠的狀態，你可以從地圖上，一目瞭然他們的情況。



◀這樣似乎有效的樣子。



▶攻擊失敗。對方會大叫「スカ」。



▶有這種記號的地方會冒毒。

在有趣的世界旅行

接著，就來為各位介紹構成這個世界的各種地方。當主角巡迴各地方時，所遇到的並不只是怪物，也會需要越過像迷宮般的森林，或是橫越廣大的沙漠。總而言之，為了取回世界的和平，夢幻之旅從此展開。



▲在陸上行走的主角一行人。

城鎮或村落的樣子

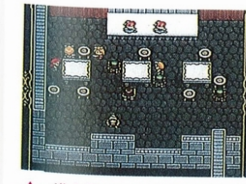
在人群聚集的城鎮或村落裡，有各種商店林立，那兒就是強化裝備或休息的場所。由於也有登錄所，所以可以在那兒找伙伴編隊。只要獲得女神的許可，也可以讓死去的伙伴復活。

在酒吧還可以賭博，只是沒錢的話，當然就賭不成了。如果去住旅館，會有重要的人物在你的夢中激勵你。

遊戲開始的時候，是在城鎮或村落尋找伙伴。不要怕被拒絕，無論如何都要有勸誘對方的精神，直到找到伙伴為止。當怪物伙伴增多時，可能村人不願接納你，所以最好在中途落腳處先和來往行人打招呼。



▲這是村莊的風景，首先走訪一遍看看有什麼人或什麼建築物。



▲一進入酒吧，會有舞女在舞台上跳舞，可別樂昏了頭。

武器店



◀首先要收集適合的武器。

防具店



◀選擇防具要考慮防禦效果。

道具店



◀要補充旅行中必備的藥草。

酒吧



◀有酒和女人，可別被灌醉了。

魔法店



◀要選擇自己買得起的魔法。

占卜店



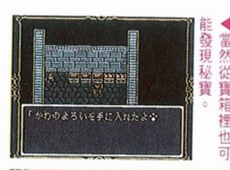
◀用水晶球可看出來，真的嗎？

有各種奇形怪狀的秘寶

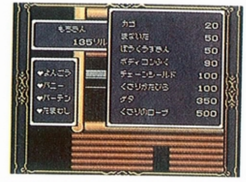
在店頭所擺設的秘寶，盡是不知該如何使用才好的東西。而武器方面，像傳統的劍，價格貴得離譜，實在是買不下，也不知道真正戰鬥時，是否能派上用場？可是為了裝備，也不得不狠心買啦！

此外，可以裝備的秘寶，也依角色種族的不同而互異，防具方面還有分男用與女用的，總不能買件花衣服給男生穿吧？光是看商品目錄，就有不少令人感到好笑的東西呢！

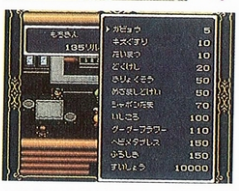
在這種地方，要保持冷靜的心，免得被琳瑯滿目的商品給迷惑了。還有，藥草之類的東西，應盡早取得。



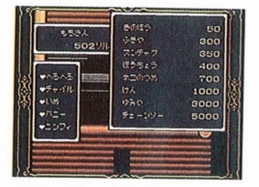
◀當然從寶箱裡也可能發現秘寶。



▲防具店的商品齊全，切菜板可以代替盾嗎？防空頭巾給誰戴呢？



▲道具店的商品目錄，有許多奇奇怪怪的東西。

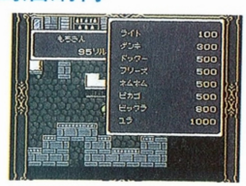


▲不知道是武器店或玩具店？也有意想不到的商品。

魔法要在商店購得

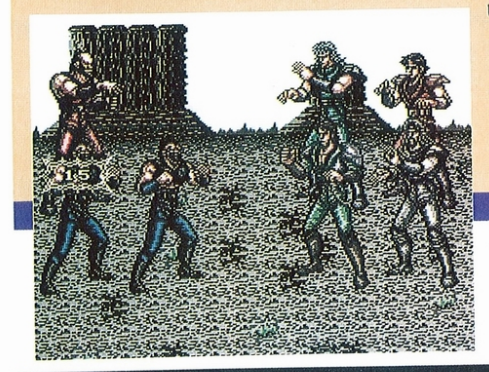
雖然有些角色，在一開始就擁有魔法，可是那畢竟是少數。在這個世界裡，大半的魔法是要從商店購得的。不過，隨著成長可以愈來愈不需要依賴它，何況它的價格又很貴。

當然要一口氣收集魔法是件難事，不過攻擊魔法中，有許多可以發揮獨特的效果。



▲魔法「ゲンキ」是必須品，可以回復體力，任何人都需要。





北斗之拳5

北斗の拳 5

TOEI
7月10日
￥8900

RPG
8M＋64KRAM

最強的男子健四郎在ＳＦＣ登場

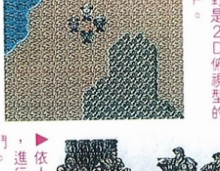
「週刊少年ＪＵＭＰ」雜誌上，深受讀者的歡迎的原哲＋武論尊的轟動作品「北斗之拳」，已改編成ＳＦＣ了。在任天堂中，已製作了４部作品遊戲，而這回是系列的第５部作品。這部作品與前作任天堂的「北斗之拳４」一樣，是根據原作者武論尊所擔任監修完成的原版故事。戰鬥採指令輸入。



▲依人體比例的角色，施展武技。使用秘訣時，會有音效配合。



◀原野是2D俯視型的MAP。

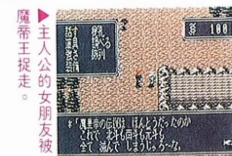


◀與經過2000年後復甦的魔帝王戰鬥……。





▶依人體比例的角色，進行拳打腳踢的戰鬥。



▶主人公的女朋友被魔帝王捉走。



主要登場人物

遊戲開始時，要輸入主人公的拳士名字。借助北斗及南斗的力量，與魔皇帝的兵士展開戰鬥。團隊最多可到４人，在原作的ＴＶ及漫畫中登場的10數名角色，將成為伙伴。

●主人公　使用北斗神拳，也有北斗，南斗的防具裝備。

●多基　北斗三兄弟的二哥。使拳的威力驚人，卻患了不治之症。



●水丸　北斗神拳上一代的傳說人物·龍肯的侍從。

●拉歐　世紀末霸者。北斗三兄弟的大哥，善用剛拳。

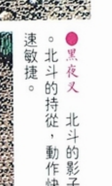


●雷衣　使用南斗水鳥拳的男子。能充分地掌握華麗的拳法。



●利哈克　南斗五車星的男子。別名，海之利哈克。善用策略。





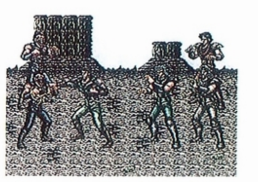
●黑夜叉　北斗的影子。北斗的持從，動作快速敏捷。



●健四郎　北斗神拳的傳說人物。序幕中，遭受魔皇帝的魔手……。

靈活運用北斗、南斗的秘訣

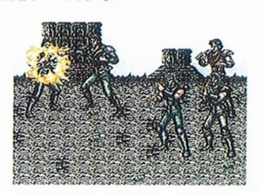
戰鬥方面，在原作的漫畫及ＴＶ動畫中，為大家所熟悉的秘訣，也將在本款遊戲登場，並且能夠使用北斗神拳及南斗聖拳。中世紀風格的ＲＰＧ是消費ＭＰ使用魔法。「北斗之拳５」是消費ＯＰ。使用秘訣之一的剛拳時，會有「阿喳喳～」的聲音搭配動畫出現。



▲最多可組成４人團體。不過，要注意前、後衛的位置。

用力量擊破敵・剛拳

攻擊敵人使敵人直接受傷的秘訣。爆裂拳或是拉歐的天將奔裂，可以使一個敵人受到創擊，而百裂拳則可以使一組人同時受到創擊。而萬手魔音拳可以一舉使所有的敵人都受到創擊。這也是與各區域的頭目角色戰鬥時，最常用的戰鬥方式。



▲能直接使敵人受傷。在敵人的地方，口叫阿喳～，並揮出拳。

秘　訣	消費ＯＰ	效　果
友情拳	7	使１位敵人受創。北斗老二之拳。
爆烈拳	8	使１位敵人受創。主人公使的拳。
柔破斬	8	使１位敵人受創。北斗神拳技法。
紅鶴拳	8	使１位敵人受創。南斗紅鶴拳技法。
虎破龍	10	使１位敵人受創。南斗水鳥拳技法。
白鷺剛腳	11	使１位敵人受創。南斗白鷺拳技法。
七死星點	12	使１位敵人受創。北文神拳的技法。
十擊烈破	14	使１個團體受創。主人公的技法。
有情斷邊	14	使１個團體受創。北斗老二的技法。
百烈拳	16	使１個團體受創。北斗神拳的技法。
流輪破	18	使１個團體受創。元斗皇拳的技法。
龍擊虎	22	使１位敵人受創。南斗水鳥拳技法。
天翔光拳	22	使１位敵人受創。元斗皇拳的技法。
白鷺猛腳	23	使１位敵人受創。北斗白鷺拳技法。
天破活殺	24	使１位敵人受創。北斗老大的技法。
烈腳斬邊	32	使１個團體受創。南斗白鷺拳技法。
龍擊破	32	使１個團體受創。元斗重拳的技法。
有情天鳳	32	使敵人全體受創。北斗老二的技法。
千手壞拳	32	使敵人全體受創。北斗神拳的技法。
天破斷陣	34	使１位敵人受創。北斗老大之拳。
黃銳滅殺	40	使１個團體受創。北斗鳥拳的技法。
黃光斬	35	使１位敵人受創。北斗皇拳的技法。
白羅滅掌	38	使敵人全體受創。南斗白鷺拳技法。
飛翔白麗	45	使敵人全體受創。南斗水鳥拳技法。
剛天掌	50	使敵人全體受創。元斗皇拳的技法。
白鷺滅腳	50	使１位敵人受創。南斗白鷺拳技法。
波動拳	62	使１位敵人受創。北斗神拳的技法。
猛天掌	68	使敵人全體受創。北斗皇拳的技法。
黃明醒破	68	使１個團體受創。南斗白鷺拳技法。
斷己相殺拳	80	使１位敵人受創。南斗水鳥拳技法。
天將奔裂	90	使１位敵人受創。北斗老大之拳。
波動猛翔破	95	使１位敵人受創。北斗神拳的技法。

戰鬥補助的秘訣・柔拳

無法像剛拳一樣，使敵人直接受傷，而是降低敵人的攻擊力及命中率，使戰鬥能夠更有利的進行。它與剛拳成對比，是一種巧妙地將力量架開，具體表現出柔之精華的拳。

團隊之中，力量最弱的水丸，黑夜叉等的侍從，柔拳將是他們最拿手的絕活。

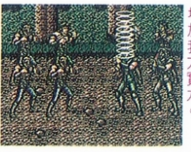


▲戰鬥補助的拳。無法直接使敵人受傷。

秘　訣	消費ＯＰ	效　果
鬥氣輪情	0	將自己的ＯＰ給一位同伴。
瞳明	8	降低敵人攻擊的命中率。
新旦中	10	使１位敵人停止動作。
滅殺拳	12	使敵人的ＯＰ成為０。
醒銳光	14	同伴受創時，敵人也會受創。
迷操拳	15	刺激敵人腦髓，引起敵人內鬥。
鬥氣取奪	18	吸取敵人ＯＰ，增加自己的實力。
瞳明破	16	使敵人團體的攻擊命中率降低。
誘幻破	16	使敵人團體沈睡。
新旦破	20	使敵人團體停止動作。
滅殺破	24	使敵人團體的ＯＰ變成Ｄ。
肉光破	38	使敵人團體的攻擊命中率降低。
無想轉生	40	使１位敵人的攻擊命中率降低。

提昇伙伴的活力・秘孔

利用穴道的治療，不僅可以回復ＨＰ，還可以解毒或是治癒麻痺。而這也是侍從或是北斗三兄弟的老二多基最擅長的秘訣。除此之外，也可使死人復活哦！



◀回復伙伴的ＵＰ。增加我方實力。

秘　訣	消費ＯＰ	效　果
復元孔	4	使１位同伴回復50ＨＰ。
建明孔	8	治療１位同伴的麻痺或喚起同伴。
排毒孔	12	使１位同伴的解毒。
定神孔	15	回復一位同伴的神智。
閃早孔	16	提高１位同伴的速度。
鬥守孔	18	提高１位同伴的防禦力。
複醒孔	30	使１位同伴回復150ＨＰ。
安縛孔	40	提高１位同伴的攻擊力。
蘇生孔	60	使同伴起死回生。
剎活孔	70	使１位同伴的ＨＰ全部恢復。
蘇生七星孔	85	使１位同伴起死回生，恢復ＨＰ。
閃早掌	24	使團體全員的速度提高。
復元掌	25	恢復一些團體全員的ＨＰ。
安縛掌	78	使團體全員的攻擊力是提升。
復醒當	82	恢復團體全員部分的ＨＰ。
剎活掌	98	恢復團體全員的所有的ＨＰ。
蘇生七星掌	98	使所有同伴起死回生，恢復ＨＰ。

3×3EYES

3隻眼

サザンアイズ

ANGEL
預定7月
￥9500

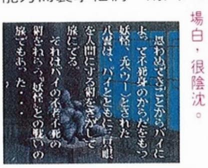
RPG
8M＋64KRAM

暢銷漫畫變成ＲＰＧ的新面目登場！

青年月刊雜誌上連載中的漫畫「３隻眼」將以超級任天堂的ＲＰＧ形式登場。原作漫畫相當受歡迎，已經改編成動畫錄影帶以及發行了大量的周邊產品。因此知道這篇作品的人應該不在少數。在這款遊戲的內容裡是以原作漫畫的第12章節「不死憧憬」開始，一直到第33章節「真・聖魔傳說」這段娛樂價值頗為濃厚的故事情節為中心，另外再加上電玩遊戲原本就設計好的事件，來進行這款遊戲。

幻想與神怪的ＲＰＧ

原作漫畫是以現代為舞台展開故事情節。主角「藤井八雲」碰到以女孩姿態出現的三眼鬼「佩」，而被變成不死身的妖怪「无」。但也因此兩人同心協力一起找尋能變成人類的方法──「化人之術」。不過其後陸續不斷出現妖魔，欲窺伺「佩」所擁有的長生不老能力而襲擊他們。兩人只好一邊應戰，一邊到世界各地旅行，繼續尋找「化人之術」。這是原作漫畫初期設定的情節，而遊戲卻是從更後頭的故事開始。這款遊戲的設定是在現代舞台背景下出現妖怪，感覺很奇特。



◀介紹故事大綱的開始場白，很陰沈。



▶在本遊戲中經常會出現這種畫面。





◀等著和妖怪展開一連串的戰鬥。



▲這些敵人真不知該叫牠們妖怪、怪物，還是怪獸才比較好？

共同冒險的朋友們

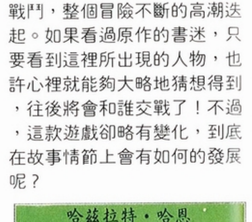
原作漫畫中描寫了許許多多的相逢與別離。而這款遊戲也和原作相同，隨著劇情的發展，除了主角藤井八雲以外的配角人物不斷地更替，在故事進行中，許多疑點會不斷澄清。途中也會幫助別人解圍，但是有時必須和反叛的同伴發生戰鬥，整個冒險不斷的高潮迭起。如果看過原作的書迷，只要看到這裡所出現的人物，也許心裡就能夠大略地猜想得到，往後將會和誰交戰了！不過，這款遊戲卻略有變化，到底在故事情節上會有如何的發展呢？

藤井八雲



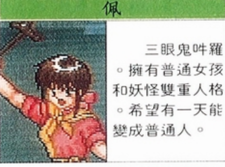
本故事的主角。遇見佩而成了不死身妖怪「无」。擅長獸魔術和物理攻擊。

哈茲拉特・哈恩



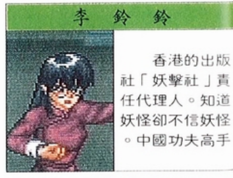
謎般的秘密商人。自身也會使用各種秘術，見識廣博，知道如何善用工具。

佩



三眼鬼吽羅。擁有普通女孩和妖怪雙重人格。希望有一天能變成普通人。

李鈴鈴



香港的出版社「妖撃社」責任代理人。知道妖怪卻不信妖怪。中國功夫高手

傑克・麥當勞



走遍世界各地的尋寶獵人。為了罹患絕症的妻子，尋找長生不老的秘術。

亞瑪莉克・葛布塔



雖為憑魔一族的高階幹部，卻因反抗領導葛路卡的作法而投靠八雲他們。

軟體篇

和世界各地的怪獸交戰

戰鬥程式

在地牢裡移動至最中央時，會與敵人正面遭遇，這時畫面也隨著改變成戰鬥場面。一旦開始戰鬥，就向組織裡的成員輸入指令，下達命令。只要輸入指令，成員就會依照命令開始行動。但無法一次命令全部的人，每次只能命令一個人。如果在戰鬥中得勝，不但能得到經驗值，還可提高實力。而主角八雲因為已經成為不死身的「无」，所以即使體力耗盡歸零，也不會因此喪命。不過，在那種情況下，其他成員要是用盡了所有的體力，遊戲就跟著結束了！



▶戰鬥一開始就輸入指令，下達命令。



◀自己也能設定魔法使用的強弱。



◀如果敵人出現複數也可決定攻擊順序。

妖怪齊聚一堂

這款遊戲的怪獸，妖怪們不管是東洋西洋一律登場。在原作漫畫中，不斷迫害「八雲」他們的傢伙也一定會出現。而「八雲」在修行後所能召喚的召喚獸也依舊健在，牠們長得雖然很怪異，是蠻嚇人的妖怪，不過在成為朋友後不斷支援戰鬥，久而久之就會覺得牠們愈來愈惹人憐愛！在原作漫畫中也有剛開始看來像是敵人的怪物，隨著劇情的發展，就成了盡忠職守的好伙伴！在叫出召喚獸時，必須使用護符或是書籍，但是由於這種法術的威力實在是太強了，在召喚時會因而產生爆炸，危險性相當高，因此如果不是身為不死身「无」的「八雲」，就無法使用這種法術。此外，護符也分成各種不同的種類。有的可喚出精靈，有的可以使用法術等等，產生的效果也不同。而且在妖怪之中，流傳在世界中某個地區或某個民族神話裡的奇珍異獸也會登場。

3×3EYES
聖魔降臨伝

卡通式的戰鬥

加入戰鬥陣容的成員，個個都身懷獨鬥攻擊絕技。在攻擊時，畫面上不會出現敵人，而是呈現出主角使出攻擊招式的架勢。此外，在使用特殊攻擊的時候，也是只有主角出現在畫面上，但此時畫面的顏色會變化，如果使用魔法的話，就會呈現華麗的動畫鏡頭。從畫面就能一目瞭然要使用召喚魔法呼叫出怪物，讓牠們也加入戰鬥的陣容。所有人物的姿態和攻擊招式皆參照原作漫畫忠實呈現。



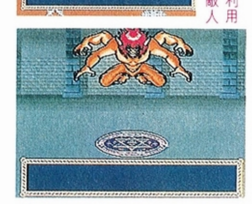
◀使用法術就會出現光輪飛向敵人！



▶佩一使用咒術，就會產生光旋渦！



◀哈恩的法術。利用美麗的結晶攻擊敵人



▲召喚妖怪紅娘。但她在變身前看起來只是個小女孩。



◀突變體。類似人工生命體。



▲在電影中常出現八爪大章魚。西方人認為章魚是惡魔的化身。



▲不快點熄滅就會被燒掉？



▶半魚人。和電影中常見的形象迥然不同



◀蛇蠍女。牠一出現可真嚇人！

▲假人。在某民族間所流傳的神但也是敵人。



▲在原作漫畫開頭就出現的怪物，後來慘敗而死。

軟體篇

橫山光輝三國志

橫山光輝三國志

BANDAI
6月26日
¥9500

SLG
8M+64KRAM

以中國大陸為舞台的角色大活躍

橫山光輝的漫畫≪三國志≫在SFC中出現了。全長60卷的原作漫畫已經結束了，但是，放映中的卡通仍獲好評中，而遊戲中，劉備和曹操也都還健在。遊戲中的人物臉部造型當然是橫山先生所描繪的三國志角色了。

這是一個歷史模擬遊戲，但是，內容並不那麼難。即使是初學者也可以輕鬆地玩。

▲左邊開始為劉備、關羽、張飛。眾角色在中國大陸大活躍。



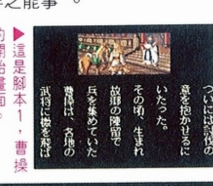
▲這是整體地圖。分散於各地的城池依支配的君主塗上不同顏色。

每個君主都有不同的開頭

一開始，玩家可看到每一個所選擇的君主和腳本不同的畫面。自己將要操控的君主的背景也會在畫面上做說明，所以，遊戲的設計可說是極盡周詳之能事 。



◀同樣是劉備，但因腳本不同，開始畫面也不同。上面是腳本1、下面是腳本2。



▶這是腳本1，曹操的開始畫面。

腳本名	年代	可選擇之君主
群雄割據	189年	袁紹、曹操、孫堅、董卓、劉備、馬騰
三國鼎立	219年	曹操、孫權、劉備

3方面不斷重覆演變的系統

整個遊戲的流程就是以政略、軍略、行軍這個順序每隔3個月重覆一次演變。但是，唯有行軍方面是1個月重覆2次。政略、軍略各方面雖然輸入了從整體地圖上得來的指令，但是，行軍方面卻是來自擴大地圖的指令。除此之外，4月時可因稅收而拿到金錢，10月時可因收穫而拿到米，這是定期的行事。

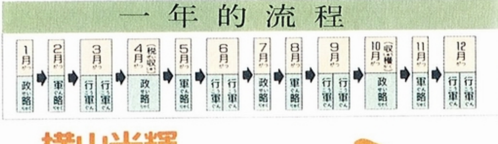


◀每月初會發生事變。天災很多。

▲每年4月靠稅收拿到錢，10月靠收穫拿到米，是國家之財源。



▶敵人在蠢動。不要漏了情報。





致力於富國強兵掌握中國全土

政略方面

主要是執行使國力增強的內政指令。高政治力、人氣旺盛的武將將大為活躍。在序盤中應傾全力於此。

■開發

執行「農業」可提升收穫率，執行「產業」可提昇稅收率；執行「國土」可增加人口。讓政治力高的武將去實行。

■統治

執行「民眾」可提高統治度，執行「武將」可提昇忠誠度。人德是最重要的指令。

■租稅

可以藉著改變稅率左右金錢、米的收入。有時也可以臨時徵收。

■防災

藉著提昇城堡的防災值可以抑制天災所帶來的損害。

■輸送

把該城所保有的米、金錢送往在自己支配下的其他城堡。

■人事

把武將移往其他支配下的城堡，或者任命太守、軍師及解雇武將，或是發掘隱姓埋名於民間的人才加入自己麾下。

■同盟

與其他君主締結同盟或破壞同盟。人氣旺盛者有利。

■政策

把指令委交太守，亦即委交給電腦。



◀實行指令時會顯示卡通畫面。

軍略方面

增強自國的軍事力，減退他國的軍事力，也就是執行戰爭的準備工作的指令方面。可以把利用內政使國力提昇所獲得的錢完全使用在這裡，整備對付敵人猛攻的應戰力，或者做為擴大領土的先鋒。

■兵力

從民眾當中徵兵、調整武將間的兵數。使「後備兵」成為現役兵，或調往其他支配下的城堡也都是用這個指令。

■練兵

藉著訓練以提高士兵士氣的指令。



◀要強化武器就必須提昇武將的等級。

■城塞

應付敵人的攻擊，提高城堡防禦力的指令。

■策略

用「離間」降低敵人武將的忠誠度，用「煽動」使敵國民眾叛亂。「破壞」指令可降低敵城的防禦值，「引拔」可以使敵人武將轉而投效我方。

■武器

提昇武器威力，製新兵器。



▲使用「引拔」就會被要求付錢。

行軍方面

與戰爭有直接關係。地圖擴大了，在地圖上行軍的部隊也顯示出來了。也可以讓該部實行指令。部隊則可以實行移動、分隊、計略等的指令。由於部隊會消耗米糧，所以必須注意遠距離的移動。在村子裡可以做米糧和兵源的補給。

■出陣

設定出陣武將、金錢、米，到城外迎戰。

■計略

減少附近的敵人部隊的兵糧，使用「火計」減少兵數，使用「伏兵」發動奇襲，使用「密使」降低士氣，可以不進行戰鬥而給與敵人打擊。



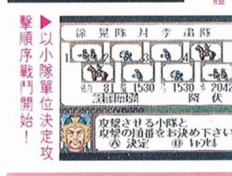
◀可藉由擴大的地圖掌握城池規模和部隊數。

戰鬥指令

攻城或敵我部隊遭遇時，改換主戰鬥畫面。戰鬥採回合制，有使所有部隊前進或後退的全體指令及施行於每個部隊的部隊指令。部隊指令有「移動」和包括火計、落石、酒宴、罵聲等的「戰術」，敵我雙方部隊一接觸就會展開戰鬥。戰鬥方式是武將、步兵、弓、騎馬之各小隊人馬衝突。也可以單打獨鬥。



◀戰鬥畫面時以立體顯示地形。



▶以小隊單位決定攻擊順序戰鬥開始！



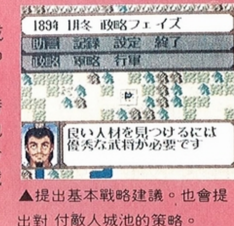
▶小隊人馬的衝突也以動畫表示。



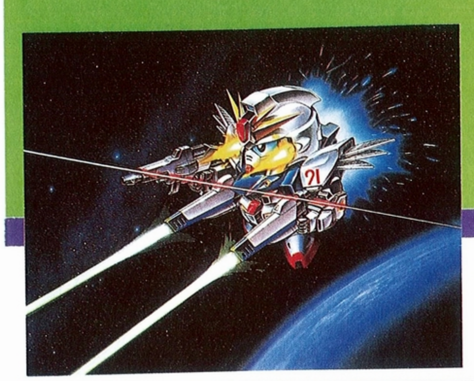
▲武將的攻擊順序若與對方一致就形成單打獨鬥！

初學者可借助助言指令

利用B鈕可以執行記錄或各面終了等的輔助指令，其中的「助言」指令會提出建議，告訴玩家現在該怎麼做？同時針對各城、各面予以解析。也會告之應敵的方法，這個指令對初學者或不善於打模擬遊戲的人而言是一大助力。



▲提出基本戰略建議。也會提出 付敵人城池的策略。



SD GUNDAM X

SD鋼彈X

SDガンダムX

BANDAI
預定7月
¥9500

SLG
8M+64KRAM

深具魅力的MS模擬型遊戲

在「SD鋼彈X」中，主要是以MS為主，所完成的模擬型遊戲，而這一回，我們將以MS為中心，介紹這款遊戲的系統。



◀最多可有7機參加戰鬥。

5個富有特色的軍隊

這款遊戲與最近發售上市的任天堂版「SD鋼彈3、4」不同，不僅排除了RPG要素、在軍隊方面，完全採用了在TV、錄影帶、電影所出現過軍團。玩者必須要在5個軍隊中，進行MS的生產，相當有趣哦！

■ 連邦軍

連邦軍可以生產所有的鋼彈。在剛開始時，雖然無法生產很好的MS，不過，隨著技術的提升，就可生產強力的鋼彈。

■ 迪坦茲軍

迪坦茲軍是Z鋼彈時代，古里普斯戰役的惡徒。不僅可以生產MA，實力也日當平衡。有混合連邦軍與吉翁軍的感覺。

■ 哈曼・阿古西茲軍

哈曼・阿古西茲軍主要是集結了一年戰爭後所殘存下來的吉翁軍。軍隊中有巨大的MA以及威力強大的MS。

■ 沙亞・連歐吉翁軍

紅色慧星沙亞所率領的軍隊。最大的特徵就是擁有許多機動力很強的MS。不過，在地上生產時要特別注意。

■ 克羅斯朋・龐加多軍

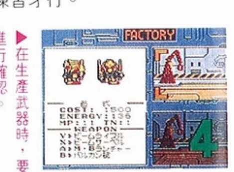
在劇場版「機動戰士鋼彈F91」中登場。生產數量不多，但MS的性能最好。是一支實力堅強的精銳軍隊。

利用4種武器進行戰鬥

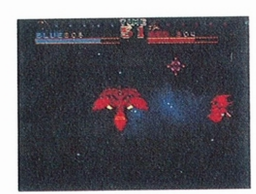
每個MS都裝備槍、劍以及其他的武器。而幾乎所有的MS都可用控制盤上的4個按鈕進行操作。

在控制盤的操作方面，槍＝光砲系武器的Y鈕。劍＝光劍系武器的X鈕。而剩下的A、B鈕，主要是控制飛彈等。在動畫中，MS所使用的武器。而在其中還有可以進行變身的MA、或是超強力的必殺武器、以及裝備了火箭砲的MS。

當然，戰爭的勝負，並不是決定在花了多少錢，進行生產、最主要的還是要靈活運用這些武器才行，不過，如果要牢記所有的武器，也不是件容易的事？這時、玩看只有不斷練習才行。

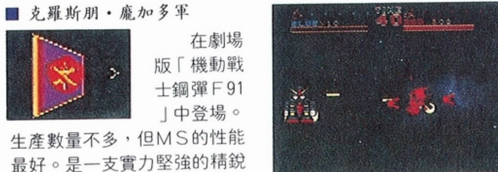


▶在生產武器時，要進行確認。



▲拉芙西亞可追蹤敵人。

▲鋼彈的擴散M粒子非常強力。





▲可以自動追蹤敵人。

▲船首可以變形分離的MS。

特別的戰艦戰鬥

MS之間的戰鬥，是以動作方式進行。而戰艦的戰鬥，不是以動作一決勝負，而是電腦計算彼此的武器性能以及狀況來決定。

除此之外，戰艦在進行戰鬥時「米諾夫斯基粒子」的設定，也有很大的影響。各地形的米諾夫斯基粒子的濃度，會在畫面的上方，以綠色的指標進行指示，如果濃度太高，會影響雷達的性能，而使得攻擊的準確率降低。不過，如果米諾夫斯基粒子濃度不高時，戰艦就容易受創。

▲左上方的指標代表米諾夫斯基粒子的濃度。



▲當然也能進行間接射擊。

▶戰艦對戰艦的戰鬥要注意地形影響。

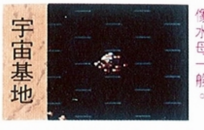
▶戰艦對MS的戰鬥MS較佔優勢。

佔領基地提升TEC

在「SD鋼彈X」中，佔領了都市或殖民地時，就可得到金錢，相對地就可提升TEC的等級，而TEC的重點，影響的MS的生產工廠，也就是說當點數累積到一定程度時，TEC的等級就會提升。如果擁有許多基地時，在等級提升時，就可很快地進行組合。而TEC的等級，最高可以提升到5，這時，即使基地被敵人所佔領，等級也不會降低。

除此之外，在全體MAP的結構上，在地球或月球等地方，安排了較多的基地。因此，如果征服星球時，等級較容易提升。另外，TEC的等級與MS的生產有很大的關係，要特別注意哦！

宇宙基地



◀宇宙基地外型像水母一般。

地球基地



◀地球基地般基地的樣子。



▶空間是夠生產4個東西的基地。



▲受創的戰艦回到基地、進行HP的回復。

地形影響MS的性能

地形對MS有很大的影響。比方說，F91在宇宙空間中，可以發揮強大的威力，不過，在地面時，速度就會變得很慢，等進入水中時，速度就變成宇宙空間的一半。而對於吉姆而言，本來速度就不是很快，不過，在沙漠或水中時，速度也幾乎不會改變。除此之外，宇宙專用的MS，在地球中無法自己移動，而水中專用的MS，就無法在宇宙空間進行戰鬥。



▲宇宙專用的MS在地球上生產，離開基地就無法移動。



◀連邦軍的F91，在宇宙空間中最強。



◀在水中發揮實力的潛水鋼彈。

提升TEC就可改變生產

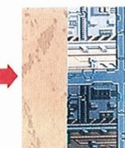
在「SD鋼彈X」中，TEC的等級，會影響到MS的生產。比較具體的說法是，當連邦軍等級提升時，在電影版「機動戰士F91」中所出現的F91之外、還可生產其後所出現的MS。

除此之外，如果在等級1時、生產必須要花費500單位。在等級2時，只需要370。而在最高的等級5時，就下降成為60。不過，即使是TEC的等級提升，MS的生產時間不變。



▶等級提升時，可生產較好的MS。

▲TEC1時生產一台需花500



▲TEC5時，只要60就可以。



EARTH LIGHT

太空模擬戰

アースライト

HUDSON
7月24日
￥8500

SLG
8M＋64KRAM

模擬遊戲熱迷們所期待的太空模擬戰出擊了!!

曾製作過許多有名的模擬遊戲的工作小組的加強作「太空模擬戰」終於登場了！原本以為發售日遙遙無期，熱迷們恐怕得天天過著等待的日子了，不過，現在大家可以放心了。目前已經接近完成狀態了。

若要問起這是個什麼樣的遊戲，一言以蔽之，是一個規則極其簡單的模擬遊戲。以前出現的模擬遊戲都必須要了解一些複雜的規則，用語或歷史背景，否則根本就玩不起來，然而，這個「太空模擬戰」就大不相同了。即使你不是一個熱迷也可以輕鬆加入遊戲世界，採用容易操作又具獨特性的角色。而戰略要素方面則叫人拍案叫絕。

總之，太空模擬戰會讓人血脈賁張，直呼過癮！

故　　事

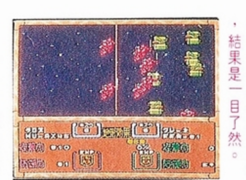
22世紀…。人類將生活圈擴展到宇宙。地球的衛星軌道上建築了一個利用了被稱為法克特利的開發小行星之殖民地，有三分之二的人類都在宇宙中生活。

然而，第3法克特利「加魯特」突然宣布脫離地球政府而獨立，統治官阿利曼・阿貝斯特自號為皇帝，建立了「加魯特帝國」。同時以其軍事力開始了侵略戰爭。

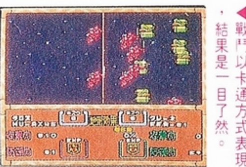
加魯特軍在幾個禮拜之內就制壓了5個法克特利。阿利曼強迫地球政府投降。

另一方面，逃過加魯特軍猛烈攻擊的各法克特利軍結成了反加魯特聯邦，為了粉碎阿利曼的野心開始反擊「加魯特帝國」。

現在，人類最大的宇宙戰爭就要開始了…。



◀方塊只有在移動時才會表示出來。



◀戰鬥以卡通方式表現，結果是一目了然。



這就是太空模擬戰的特徵!!

模擬遊戲多不勝數，但是，這個遊戲卻有幾個其他遊戲所沒有的特徵。

本遊戲製作的大前提是極力排除不必要的要素，以使玩家們能夠很容易就上手。這是為了徹底追求建立作戰的娛樂性。其他的遊戲為了營造真實感總是使遊戲呈現複雜化，然而，在這個遊戲中，多餘的元素都被排除掉了。

除此之外，配備也都簡化了。各配備都有優點和缺點，然而，卻都更為明確化了，配備的畫面也都把各配備的特徵加以變形表現出來，乍見之下就很清楚。以上所述各點都是「太空模擬戰」的特徵，玩家不妨拭目以待吧！



◀表示配備性能之參數。隨時可用「性能」指令，極為方便。

▼勝利時以曲線圖報告雙方戰果。玩家的本事也就一目了然了。

◀被稱為漂浮碼頭的基地。

遊戲進行是這樣的感覺



通常玩模擬遊戲總是非得記住很多複雜的指令才行，相信這是一般人牢不可破的觀念。然而，玩「太空模擬戰」則只要記住幾個指令就可以輕鬆地進入遊戲世界了。

現在，我們就幾個指令和要素中，玩家最低限度都要知道的幾項做詳盡而重點式的說明。當然，除了這些以外，還準備了其他的指令和要素，但是，基本要項就只有以下六項了。

玩家要先牢牢記住遊戲的操作方法，並且確實把握下面六個項目。

腳本說明

在本遊戲中全部共準備了多達30個的地圖（腳本）。而這些腳本中各設定了不同的目的，勝敗與否就看你是不是能達到目的了。

因此，不管是建立作戰計畫和掌握獨樹一格的特徵，首先都要正確地把握腳本的目的。而有助於玩家做到這一點的就是腳本說明畫面。

此處除了表示出各軍的勝利條件之外，各軍的預定前進路線和詳細的戰況都會報告出來。玩家可以綜合此情報，決定如何作戰。



移　　動

各配備都設定有移動力值，根據此數值來決定可以移動的距離。塊狀的種類（也就是地形）也會對移動距離造成影響。

要讓配備移動到某個位置時當然要用移動指令，而要對敵人發動直接攻擊時也一樣。因為不移動到敵人配備的旁邊，就無法發動直接攻擊。

基本上都是在移動之後攻擊，但是其中也有攻擊後可以移動的配備和移動後不能攻擊的配備。玩家要仔細分清楚各個特性。



戰鬥（肉搏戰）

本遊戲的戰鬥中大致可分為3種類。玩家當然要分開使用這3種類，然而，其中最基本的戰鬥大概要算是這個肉搏戰了。

所謂肉搏戰就是和敵緊鄰密接作戰。在移動之後指定目標。肉搏戰的優點是和沒有肉搏能力的大型配備作戰時可以毫無損傷地予以敵人損傷。

尤其是那些擁有重火器的戰艦、砲台等，雖然有很長的射程距離，但是卻沒有肉搏能力。對付這種敵人時安裝擅長肉搏戰的配備是最有利的。



戰鬥（射擊）

肉搏戰是機器類型的配備最擅長的戰法，然而，對付這種機器類型最有效的戰鬥就是射擊。而射擊又分為直接射擊和間接射擊2種。

直接射擊是和肉搏戰一樣，在移動之後才進行的戰鬥。射擊緊鄰相接的配備在敵人也進行直接射擊時可以有反擊的行動出動。

間接射擊可以從距離2塊狀之外的地方攻擊。和直接射擊不同的是，敵人不管是什麼配備，絕對不能反擊。但是，其包圍效果卻無效。

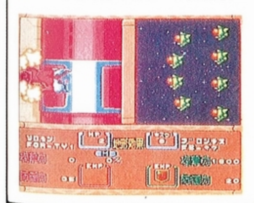


戰鬥（砲擊）

利用強力的火箭攻擊。可以砲擊的配備受到很大的限制，同時，火箭的彈數也有限制。火箭可以在漂浮碼頭或航空母艦上獲得補給。

砲擊的優點是可以在完全不受到反擊的情況下給敵人造成很大的損傷。尤其對戰艦之類有耐久力的配備最有效，不過，這種攻擊方法並不適用於機器類型的敵人。

除此之外還有可以搭載遠較一般火箭更強力的核子火箭。核子火箭唯有在漂浮碼頭上才能獲得補給。



制　　壓

就是所謂的〝佔領〞。在本遊戲中沒有〝佔領〞或〝制壓〞的指令。如果要制壓敵人或中立的漂浮碼頭，就要攻擊漂浮碼頭，使其耐久力（HP）成為0。本遊戲和其他模擬遊戲不同的是，即使不用兵隊也可以佔領。

如果在被制壓了的漂浮碼頭中有配備的話，可以將其當成己方所有物使用。損傷的配備也可以在漂浮碼頭上修理。要注意到的一件事是，本遊戲中沒有「生產」的概念。雖然可以修理，卻無法生產。





SMASH T.V.
趣味大進擊
スマッシュT.V.

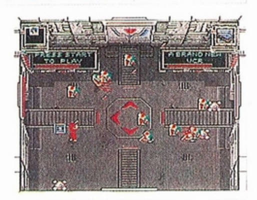
ASCII
3月27日
￥7800

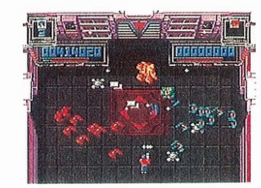
SPG
8M

操作方式有點改變，要注意

首先為各位介紹這款遊戲的獨特攻擊方式。在攻擊敵人時，入須要使用砲彈才行，而這時就入須要利用到操制器的A、B、X、Y鈕，來進行右、下、上、左方向的攻擊。除此之外，如果同時按A與B鈕時，就可向右下方進行攻擊。以此類推，我們可以知道，在這款遊戲中，共可進行8個方向的攻擊。

不過，這種設計方式，在剛開始時，一定不會很熟練，只要熟悉之後，應可將來襲的敵人全部破壞。也就是說，這款遊戲的操作方式，與以往的遊戲不同，不過，在遊戲的變化方面，比以往更為豐富。


▲如果沒有牢記操作方式，就無法獲勝哦！


▲敵人會不斷地攻擊，這是屬於進未來的遊戲。

雙打時，會稍微輕鬆點

這款遊戲的特色之一，就是會出現許多令人厭惡的敵人角色，因此，面對這麼多的敵人，如果只由一個人去應付的話，將會非常吃力。因此，如果想要順利完成遊戲的玩家，最好是採用雙打的方式，因為，不管是單打或雙打，所出現的敵人數目不變，如同心協力，應較容易過關。


▲出現這麼多的敵人，一個人應付，實在很累…


▼雙打時，可以提升士氣，不過還是很辛苦。

有效使用秘寶

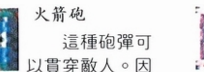
在遊戲中將會出現10種種類的秘寶。而在下方所介紹的秘寶，都是在不利的狀態下，可以一舉逆轉情勢的強力武器。因此，只要出現時，就要盡力去取得。由於每種秘寶都有時間或使用次數的限制，在這些限制結束之前，一定要想辦法用其他的秘寶取代。這也是最好的方式。

▲用刀子逆轉情勢。


▲3WAY將小嘍嘍打盡。

有6種秘寶要盡量取得

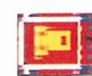

3WAY
可以對3個方向進行攻擊。雖然砲彈的威力不會很大，不過，由於範圍較廣，被敵人包圍時非常管用。


火箭砲
這種砲彈可以貫穿敵人。因此，可以一舉就將小嘍嘍等敵人打敗。除此之外，對付頭目時也相當管用。

火環球
全在玩家的周圍不斷回轉，並發射現在所使用的武器。不過，子機一碰到敵人就會消失，要特別注意。

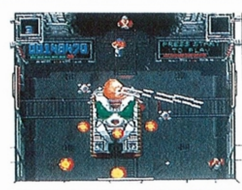
手榴彈
這種秘寶，是利用手榴彈的爆破進行攻擊。由於一次會出現許多許多手榴彈，可以輕易地將敵打倒。

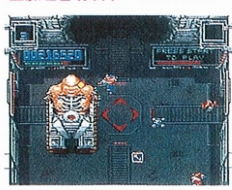

防護罩
這種秘寶可以在玩者的周圍，形成5個回轉的小刀，在攻擊方面，威力強大。其後會陸續地消失。

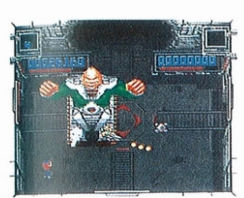

全滅彈
在取得的時後，會出現「賓果」的音效，而且，在這同時，敵人會全部消失，相當管用哦！

突擊戰車美多衣優曼

最初的頭目會乘坐巨大的戰車來攻擊。因此，在對付這個敵人時，必須要將戰車上的砲台破壞才行。不過，除了砲可以用一般的砲彈破壞之外，戰車的其他部份，是無法用一般砲彈破壞。因此，在這個時候，就必須要使用秘寶進行攻擊。將砲台破壞之後，接下來就是要破壞雙腕的部份。此外，頭目會從臉部攻擊雷射，所以，就要盡可能地躲到後方，因此，這是唯一的死角。由於頭目非常難纏，一定要特別注意哦！


▲躲避雷射攻擊，要繞到後方。


▲這種狀態時，也會攻擊而來。

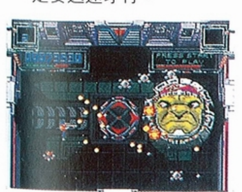

▲首先要攻擊砲台。破壞之後，就進行下一波的行動。

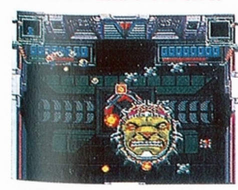

▲也可做近距離的雷射攻擊。

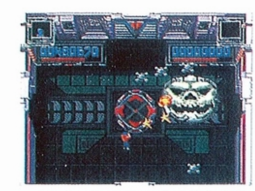
巨大面目的史卡菲斯

在對付史卡菲斯時，希望能得到提升速度的秘寶，雖然，這個頭目的體積看起來很大，不過動作卻非常迅速。為了避免與之接觸，我方的行動也一定要迅速才行。

首先，要破壞的是覆蓋在臉部的金屬部份。等這固部份破壞之後，就可直接對臉部進行攻擊。不過，有一點值得注意的是，這個時候除了使用加農砲之外，其他的武器根本無法使這個頭目造成傷害。當然沒有加農砲這個秘寶時，最好的方式，就是想辦法逃避，而等待加農砲秘寶的出現。當臉部破壞之後，就會變成骨頭，而對戰也進入了後半段。這時還是要用加農砲不斷攻擊。


▲要破壞保護臉部的金屬部份。

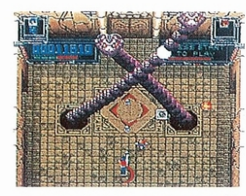

▲用加農砲直接攻擊臉部。


▲這時要儘量避開從眼睛中所發射的星狀砲彈。

2隻眼鏡蛇

當在舞台3中，經歷了猛烈的攻擊之後，接著就會出現兩條巨蟒，而且，這兩隻大蛇僅會不斷地蠕動，還會從口中以雷射進行攻擊。除此之外，從蛇的洞穴中，還會出現許多敵人，這些敵人根本無法將之破壞。而這些敵人在出現後不久，就會發生爆炸，在爆炸之前，是呈現無敵的狀態，因此，一定要特別地小心。

對於以上的攻擊，如果還想要對頭目進行反擊，幾乎是不可能的事。不過，在這個時候，有一個地方較為安全，我們從照片中就可清楚地知道，那就是在畫面的左上方。由於，即使是碰觸到敵人，也不會有任何的創傷。因此，如果在這個位置，就不會受到雷射攻擊的影響，這時，只要想辦法避開從洞穴中出現的敵人就可以了。


▲出現兩隻大蛇，這時一定要使用秘寶才可過關。


▲用雷射進行攻擊。不過要特別注意周遭的變化。


▼如果要將眼鏡蛇打倒，就要不斷攻擊眼睛。


▼終於將眼鏡打倒了，其後還會出現什麼呢？

秘技檔案

舞台選擇

在這款高難度的遊戲中，有選擇舞台的指令可供利用哦！

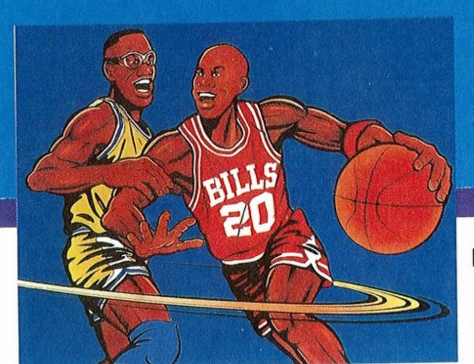
操作方法就是在選擇玩看數看的畫面中，輸入「右、右、上、下、R、L」的順序，等輸入一切正確之後，再按L鈕，就會出現「賓果！」的音效。在選擇好玩者人數之後，就會出現目錄，這時玩者就可依據自己的喜愛，選擇想要的舞台。如果是選擇最後一個舞台，只要將頭目打倒，還可看到結束畫面。對心急的玩家而言，也算是種貼心的設計。



▲出現這樣的畫面，就算成功。



▲突然出現這樣的畫面。



SUPER DUNKSHOT

超級籃球賽

スーパーダンクショット

HAL LABORATORY
6月26日
￥8600

SPG
8M

美國的籃球遊戲登場了！

這部作品主要是根據全美的職業籃球賽所完成的遊戲。遊戲中共有28個球隊，合計有336名選手可供選擇，而且，每位選手的彈力或速度等，共有10項都有非常詳細的資料。畫面由於是採取３Ｄ的視點方式，因此，在表現上非常真實。


▲在立體結構的球場上，展開了籃球比賽。

視點採360°回轉方式

在比賽的遊戲畫面中，一直都是以運球的選手為中心。而當這位選手向畫面前方前進時，就會來到投籃的位置。而且，這種狀態會一直保持在握有球的選手上，也就是說，視點會以球場為主，進行回轉，而所延伸的直線，剛好是握有球的選手，以這個視點位置，進行籃球比賽。因此，只要截球成功時，攻守交替，這時的視點，也會進行回轉，這樣的處理方式，使遊戲在進行時，可以保持在最佳的視點，當然，在比賽時的感覺，就會覺得相當真實，相信這種３Ｄ視點處理方式，將會成為往後運動型遊戲的主流。不過，再過一些時日，玩者就可率先體會到這款遊戲了。


▶在場外傳球時，球場視點會回轉。


▲從左至右的視點，看起來非常地真實。

３種模式

在這款遊戲中，共有練習模式、對戰模式以及季節模式３種。在練習模式中不管是我方球隊或是對手，都可自由地選擇。而且，比賽的時間與難易度，也有３種階段可供選擇。在對戰模式中，可與朋友進行雙打，當然，這個模式與練習模式一樣，可以選擇比賽的時間，在季節模式中，可以選擇自己所喜歡的球隊，不過，無法改變設定。在這個模式中，只要能在12場比賽中，打入前四名，就可進入前四強的準決賽，而且，在中途也可中斷密碼。當然，對玩者而言，最後要選擇的，就是在季節模式中得到勝利。


▶可以自由地選擇球隊。


▲不會玩籃球的人，也可樂在其中哦！



▲比賽開始前，會有啦啦隊跳舞，並介紹選手的位置。

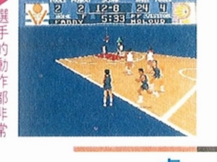


進行真實的籃球比賽

生動的選手

只要看到畫面，就可知道這款遊戲的表現，非常地真實。不論是球場的地板或是選手們在運球的時候，甚至是在投籃時，都可以看到非常真實的畫面。而且，隨著遊戲的進行，選手會略顯疲態，在比賽剛開始時，本來是Fresh狀態，其後，變成Hot Tired，最後就會變成Weak，這時在跳躍力、投籃的準確性，會降低之外，失誤的次數也會增多，這時就可將這些選手換到椅子上休息，而體力就會慢慢地回復。其它，像是投籃或是摩擦地面，加上觀衆的叫聲的音效表現，使得比賽的氣氛提升到最高潮。


◀用一隻手扣籃的選手。



▶選手的動作都非常真實。

▶箭頭的選手投籃失敗。

Indiana Packers
Show Players
Choose the player to take out.

▲選手的疲勞度。如果太累時，就可進行交換。

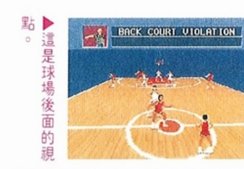
處罰

如果違反規則，當然要受到處罰。由於在規則方面，與實際的籃球比賽一樣，只要是會打籃球的人，應該可以很快就進入狀況，當然，這些規則並不複雜，對於那些不懂籃球規則的人，只要稍作練習，馬上就可熟記這些規則。在處罰方面，有罰球或界外球幾種處理方式，罰球時，可以利用箭頭的移動，當到達最好時機時，就可進行投籃，不過，如要順利得分，還是要不斷練習才行。



▶在守備時，發生犯規情形。


▶罰球。箭頭位置不對，應該不會進。



▶這是球場後面的視點。


◀界外球。將球傳給頭上有箭頭的選手。

攻擊

在進行攻擊的時候，要不斷運球，或是將球傳給對方。在傳球的時候，如果按方向鈕，還可選擇傳球的選手。這時，在選手的頭上就會出現箭頭，不過，在進行傳球時，有時也會發生被對手截球的狀態，因此，一定要掌握時機，並不時注意周遭的情形。不過，玩者在進行遊戲時，一次只能操作一位選手，而在這段期間，其它的選手都會呈現ＡＩ的狀態，也就是會自動移動。在陣型上有７種可供選擇，使攻擊時更富有變化。


▶選擇傳球的對象時，頭上會有箭頭。


▲對很遠的選手，進行長傳。畫面會追蹤球。



▶有７種陣型可供選擇。


◀一個人上籃，這是最好的狀況？

防備

在防守的時候，玩者只能操縱其中的一位選手。而在這位選手的頭上，會出現箭頭，這樣可以清楚地與其它的選手區別。當然，在進行比賽時也可以中途變換，這時只要將箭頭指向想要操作的選手頭上就可以了。而在這段期間，其它的選手也與攻擊時一樣，是採取自動移動方式。在防備時，有截球或阻擋幾種方式，不過，如果太靠近敵人時，反而會造成自己的犯規，一定要特別小心才行，否則，反而會輸掉比賽哦！

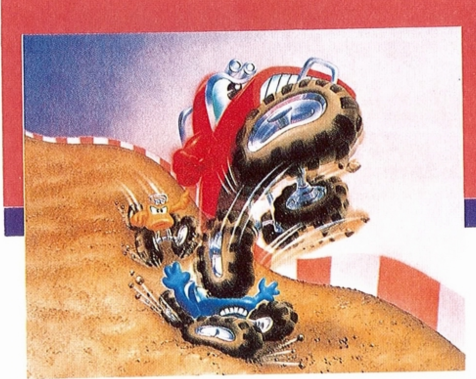

▶兩手揮動，進行防備的選手。


◀用跳躍阻止敵人攻擊。



▶有名的一對一防守方式。


▲在沒有人防守的狀況下進行投籃。



SUPER OFFROAD
賽車帝王
スーパーオフロード

PACKIN VIDEO　SPG
7月3日　4M
￥6900

美國遊戲在日本登場

大輪貨車比賽

關於美國非常流行的大輪貨車比賽，相信大家從電視上都有看過，尤其是在崎嶇不平的道路上，滾動巨大的車輪，這種場面實在是迫力十足，而「賽車帝王」就是移植自美國所發售的ＰＣ版，相信大家會喜歡才是。

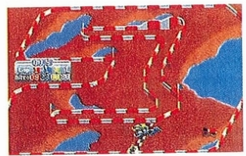

▲在崎嶇變化的地形，展開激烈的賽程。

也可進行雙打

每種遊戲都是一樣，與其與電腦進行比賽，還不如與朋友進行對戰來的有趣。本款遊戲也準備了雙打模式，玩家可以選擇彼此協助，進行比賽，或是彼此對戰方式。在兩人同時進行遊戲時，可以彼此合作，並在適當的時候，阻止電腦所操作的車子。不過，如果玩膩了還可以彼此競賽，一決高下。

不過，在比賽時，常會發生車輛碰撞事件，但無法壓過其他的車子前進。

由於賽程都是固定在一個畫面中，因此，在比賽時可以看到所有的狀況，加上，由於地形的高低起伏，看起來相當過癮。對於喜歡賽車比賽的人，這款遊戲將有全新的體驗，因此，各位玩家絕不可輕易放過 ！


▲在雙打時，用藍車進行阻擋，使紅車急速前進。


▲靠自己的力量進行比賽，是這款遊戲最有趣的地方。

獲得勝利

在這個賽程中，共有４輛車子參加，而且，只要得到前３名的車子，就可得到獎金。第１名可以得到15萬美金，第２名10萬美元，第３名是５萬美金。當得到獎金時，就可再進行車輛的改裝，使性能更為提升。而且，一旦性能提升之後，就可再度參加比賽，這時將更容易獲得勝利，並得到更多的獎金，也就是說，隨著遊戲的進行，會越來越勇，獎金會越來越多。不過，如果沒有得獎的車輛，由於無法提升車子的性能，將會降低兩個等級。而在這款遊戲中只有５個等級，一下子就降低兩個等級，也是一件嚴重的事。而且，在先前所花費在車輛的金錢，也都形同浪費。雖然，有時在這種情況時，還可以起死回生，不過，通常只要失敗過一次，往往就只能GAME OVER了。


▲畫面左上方會出現比賽時的槍聲，車子紛紛奔出。


▲當車子抵達終點時，左上會出現揮旗的動畫。第１名是誰呢？


▲如果得到勝利，不僅可以得到獎金，還有美女相伴。



▲如果無法得到勝利，就一個人憤怒地痛擊車子。

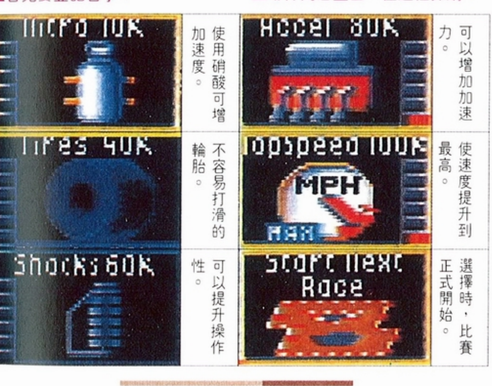
賺取獎金的比賽

用獎金提高車輛性能

秘寶可以在比賽前，於零售商店中買到。而秘寶共有５種種類，除了硝酸之外，其它的４類都是屬於車輛的配備，而經由車輛的改裝，可以提升車輛的性能，最高有５個等級。不過，只有硝酸因為價格便宜，只要１萬美金，可以一次擁有幾10個之外，其他的零件，價格都不便宜，而其中最高的，又數TOP SPEED，１個要10萬美元。由於最高獎金也不過是15萬美元，因此，想要得到所有的零件，並不是件簡單的事。因此，最好的方式，還是在添購零件時，要好好考慮，選擇自己最需要的物品。


▲首先要登記名字。


▲零件商店畫面，在這裡採購。



使用硝酸可增加速度。
可以增加加速力。
不容易打滑的輪胎。
使速度提升到最高。
可以提升操作性。
選擇時，比賽正式開始。

途中的秘寶

在比賽途中，有時也會出現秘寶。而這些秘寶包括了金錢與硝酸兩種，雖然，從外型上就可明顯地區別，不過，份量的多少，就不得而知了。在硝酸方面，從１個到最高的５個，而金錢方面，也是從１萬美元，最高可以得５萬美元。有時，費盡苦心取得秘寶，結果其中只有１個硝酸，那就太划不來了。


◀白色圓柱形的硝酸在畫面中出現。


▶出現美金袋。到底有多少錢呢？

車輛不會受到創擊

幾乎所有的賽車遊戲中，只要撞到障礙或是與對手車輛撞擊時，本身就會受創，並進而爆炸。不過，在這款遊戲中，無論是碰到障礙物，或是與敵車發生撞擊，本身的車輛都不會有任何的傷害。因此，在正式比賽時，可以毫無顧忌地勇往直前。由於遊戲的訴求方式不同，所以，若與敵車不斷地發生撞擊，也是一種樂趣。不過，唯一要注意的是，如果一味地想與其他車輛發生撞擊，反而忽略了比賽的目的，使得其他車輛得到獎金，那就太划不來了。


▲撞擊。不過在這種情形，車輛也不會受創，可以繼續前進。

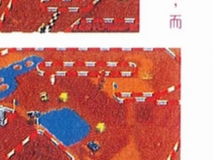

▲賽程上的黃色立方體是稻草。撞到時，速度會減弱。

混亂的賽程

在賽程中會出現山谷、水池、沙地等地形。而且，有時還會出現一般車輛所無法登上的板道，這時，車輛就不斷地加速，否則只要稍一鬆手，就無法攀登上去了。不過，在凹地或是水池中，由於速度會減慢，如何通過，也是需要一點技巧，在基本上，除了要不斷加速之外，還要掌握好方向盤，如果方向盤切得太過或不足時，車輛不是會翻覆，就是會打轉，一定要特別注意才行哦！


◀突然出現急坡，而且又出現彎道。


◀賽程的中央，出現相連的小山丘。


▲如果使用硝酸，可以順利地飛越而過。


▲可以按照號碼的順序回轉，不過，途中有時會發生翻滾事件。





SUPER BOWLING

超級保齡球

スーパーボウリング

ATHENA
７月３日
￥8300

SPG
8M

初登場！ＳＦＣ的保齡球遊戲

在ＳＦＣ版中，有許多足球、棒球、籃球等運動型遊戲。而這回，又將推出保齡球遊戲。

由於非常真實的設定加上臨場感十足的效果音，使遊戲中充滿了保齡球的氣氛。除此之外，遊戲中還有變則的模式可供選擇，使遊戲更富有變化。

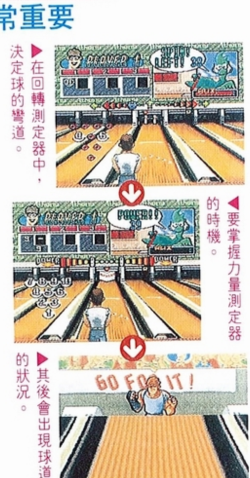
時機非常重要

在操作方面非常簡單。利用方向鈕移動角色，決定投球的位置之後，再按Ｌ、Ｒ鈕決定球的方向，只要很快地決定回轉球的時機，然後再決定力量之後，就可進行投球。因此，在動作上並不是很複雜。這款遊戲最大的重點，就是要注意測定器的使用時機。在等級選擇時，如果選擇較高等級時，測定器的速度也會變快，這時展開的方式會更為激烈，如果您自認是保齡球高手的話，就請來試試看吧！



▶在測定器畫面中，幾乎都是這種視點。

▲以Ｌ、Ｒ鈕決定位置。



▶在回轉測定器中，決定球的彎道。

◀要掌握力量測定器的時機。

▶其後會出現球道上的狀況。

◀漂亮的全倒，會顯示出記號。

選擇角色與球

玩者可以在４位男女角色進行選擇，而這４位角色在力量與回轉球的能力上都不同。在選擇角色的同時，也要選擇球。在球的重量方面，從６磅到16磅都有。越重的球威力較大，不過，回轉球時較困難。當角色與球都選擇過後，就要選擇球道長度，由於影響很大，一定要特別注意。最後就要選擇一般或難度較高的模式。等這一切設定完畢，玩者就可正式進行遊戲。當然，對於初學者而言，最好是選擇一般模式較好。



◀角色也可用左手投球。





▲這個角色在力量與回轉方面表現突出，最適合初學者選擇。



▲力量不大，但回轉球的實力最好。可以當作候補者。



▲他的力量最強，不過，不善於彎曲球。



▲力量雖不是很大，但回轉球的實力不錯。

有三種模式，要向高分挑戰！

正統模式

遊戲進行與記分方式，都比照正統保齡球賽。因此，對於那些喜歡玩保齡球的人，絕對要試試這個模式看看，可以體會到保齡球賽的氣氛哦！在畫面的右上方也會出現火雞的圖像，相當有趣的設計。





◀在右上方說話的是火雞。

練習模式

這是練習模式。玩者可以自由安排球瓶的位置（當然要在10支之內）進行練習。這種模式不僅適合初學者練習，對於那些保齡球的高手也同樣適用，因為玩者可以安排一些高難度的位置，然後不斷地練習，直到找到重點為止，相當管用。



▲當在打邊球瓶時，一定要特別注意。

令人愉快的動作

在正統模式中，如果出現高難度的狀態時，就會出現龍、天使等各種補助角色的動作。這種表現有如動畫一般，相當有趣，當然，也使單調的畫面，增添了一股令人愉快的氣氛。這些畫面的表現相當地細緻，玩者在遊戲時，光看到這些畫面，一定會輕鬆不少，這大概也是遊戲的樂趣之一。



◀漂亮的全倒，相當過癮。



▲落入溝中，２隻龍會出現，並吐出火焰。



◀全倒！球瓶全部倒下。

◀全倒後，做出勝利手勢。

▲連一支球瓶都沒有打倒。

高爾夫模式

這款遊戲的最大特色，就是有變化的模式設定，電腦會安排各式各樣的球型，並規定在指定的次數內，將球瓶全部打倒。如果在指定的球數內，沒有全部打倒，還有３次的投球機會，超過了這個限制，就算失敗。由於電腦在安排時，難度都相當高，而且需要用到許多技巧，因此，這款模式主要是針對保齡球高手而設計的。在這款模式中用語，也多採用高爾夫球的專有名詞。在遊戲中，共有９洞，記分方式也採用實際的高爾夫球記分標準，只要球數越少，成績就越高，當然，這種方式的規則，與實際的保齡球賽完全不同！



▶與一般不同的排列方式。



▲這就是高爾夫模式。



▲漂亮！將１支球瓶打倒。



▲只要比指定次數高出三次以上，就無法投球。

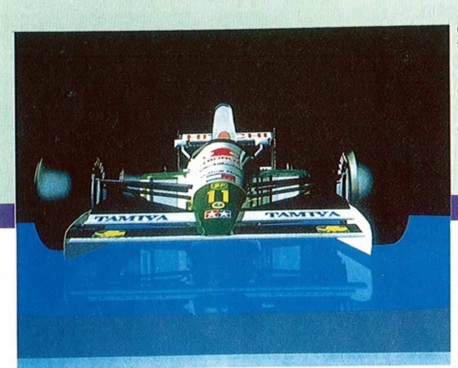


◀得分方式就像高爾夫球比賽一樣。



▲當比賽結束時，就會出現這樣的祝福畫面。





SUPER F1 CIRCUS

超級F1競技場

スーパーF1サーカス

NIHON BUSSAN
7月24日
¥8800

SPG
8M

加入有名車隊獲得勝利

這是日本物產第1部加入SFC版的作品，而這也是一款F1賽車遊戲。由於日本物產本身是90年F1賽車的贊助者，因此，在描述上相當地細緻。



◀日本物產是車隊的贊助者。

由於採高角度，速度感十足

畫面是採取由正上方往下看的視點方式，因此，充滿了速度感受。而且在過彎時，由於利用了SFC的回轉機能，所以在表現上相當地順暢，相當過癮哦！

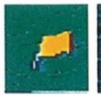


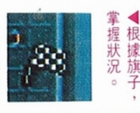
▶直角彎道，也相當平順。

掌握情報進行比賽

在畫面上所顯示的車子狀況，一定要不斷注意才行。因為，一旦發生故障時，通常就無法再進行比賽。因此，如果覺得有什麼異樣時，就要馬上進入整備區中。

除此之外，在周圍也會發生各種狀況，這時就要早點進行判斷處理。

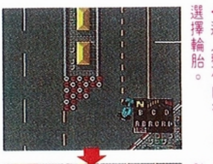


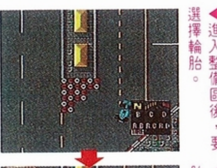


◀根據旗子，掌握狀況。



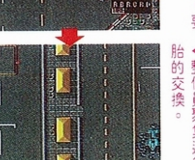
▶機械故障時，會以燈光顯示。





◀進入整備區後，要選擇輪胎。





◀整備員聚集進行輪胎的交換。

細微的設定

設定是比賽時的重點。不同的賽程，在設定方面也不一樣。

■擾流板

有6種種類可供選擇，可善加利用。

■輪胎

選擇輪胎的貼地性，不過，這與輪胎壽命有關。

■懸吊系統

懸吊系統的硬度，共有5種種類可供選擇。

■煞車

煞車較好的狀態，耐久力較差。

■齒輪

加速力的選擇。加速力與最高速度有極大的關連。

■排檔方式

選擇自排或手排。

■方向盤

可以有5種方向盤的輕重選擇。

■引擎

引擎性能的選擇。低轉速時，信賴度較高。

■底盤

可以有4種底盤可供選擇。

◀在設定畫面中，如果什麼都不做會如何呢？

◀進行設定，零件會陸續增加。

◀完成。不同車隊，顏色也不一樣。

急加速

在全速行走時，如果按Y鈕，就可進行急加速。



◀在急加速時，燈光會進入紅色閃爍狀態。

有3種模式可供選擇

在這款遊戲中，共有3種模式可供選擇。當然，在比賽時，一定要先熟悉每個賽程的特性，然後再經過一段時間的磨練之後，再向世界冠軍賽挑戰。

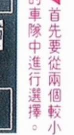
世界冠軍模式

這是在世界各國所舉行的世界選手權模式。在比賽的途中，如果進行車隊的轉移等，將會發生許多事件。當然，如果有好的成績，就可轉換到較強的車隊中。全部共有17場比賽，目標是得到世界冠軍。加油吧！



▲在比賽前，要先確認賽程資料。在這裡也可知道天氣狀況。





◀首先要從兩個車隊中進行選擇較小的。



◀這是引擎故障，造成退場的畫面。



▲在預賽中失敗的賽車手。看起來非常沮喪。



▲比賽完畢，接著要進入排名。

重點比賽模式

這款模式可以全世界的20個賽程中，自由地選擇自己所喜歡的賽程。此外車隊方面也可自由選擇。而且，絕對不會發生被車隊開除等狀況。得到最佳成績的車子，還會獲得頒獎，因此，在這款模式中，相當富於變化，玩者一定要嘗試看看。

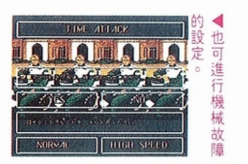


▲現在，正在進行遊戲內容的說明。



時間限制模式

這是在雙打時的模式，主要是以時間的競賽為主。當然在"時間限制"模式中，如果不是與朋友進行比賽，也可與電腦比賽，提高了遊戲的選擇性。

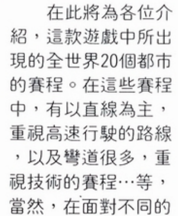


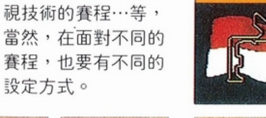
◀也可進行機械故障的設定。

全世界的20個賽程

在此將為各位介紹，這款遊戲中所出現的全世界20個都市的賽程。在這些賽程中，有以直線為主，重視高速行駛的路線，以及彎道很多，重視技術的賽程…等，當然，在面對不同的賽程，也要有不同的設定方式。





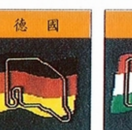














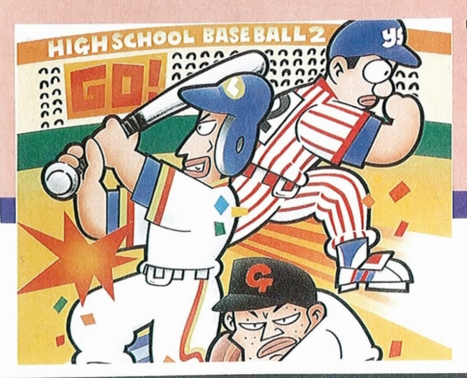








巴西	聖馬力哥	法國2	英國	葡萄牙	西班牙
摩納哥	加拿大	德國	匈牙利	日本1	日本2
美國1	美國2	墨西哥	法國1	比利時	義大利
澳大利亞	南非				



甲子園2

甲子園 2

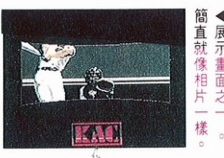
K.A.C　　SPG
6月19日　　8M＋64KRAM
￥8900

我們都是熱血高中的球員

在任天堂中頗受歡迎的遊戲「甲子園」出現在超級任天堂中了。一如標題所示，這也是一個以高中棒球為題材的遊戲，在以前的作品中，因為每縣只派1隊參加，所以參賽隊伍很少，然而，這次竟高達4027校!!當然，這些隊伍網羅了常在甲子園中出現的有名學校以及經常在縣預賽中一戰就落敗的無名學校等日本全國有棒球部的高中。

超任版無論在遊戲畫面，展示畫面的圖案上都有大幅的提昇。尤其是展示畫面就像相片一樣，在比賽中都加入了這些頗具效果的設計，當更能使玩家的心情高亢。這是任天堂版所無法比較的。

遊戲模式大致可區分為自己負責操作的動作模式和輸入從媒體上所獲得的真實高中的資料，預測優勝隊伍的「大會主辦」模式兩種。後者完全屬於模擬遊戲。



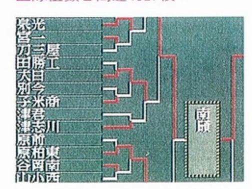
◀展示畫面之一。簡直就像相片一樣。


▲遊戲畫面。選手都是高中生



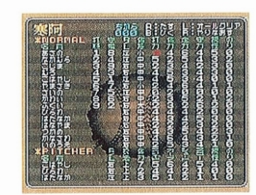
◀一出現全壘打，觀衆也會大騷動！

▲隊伍數目高達4027校。

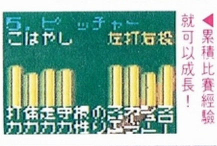

▲在「大會主辦」模式中，可以預測這次的"夏季甲子園"。

選手隨著比賽成長

在這個遊戲中，就像經常可以在真實的高中棒球中看到的一樣，球隊的選手在經歷過比賽之後就會隨著成長。因此，即使是一開始顯得非常弱的隊伍，如果不斷地累積比賽經驗，也有可能有朝一日成為甲子園的優勝隊伍。這種漫畫式的情節是可以實現的。

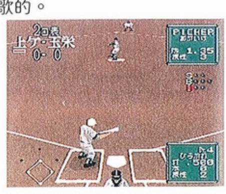

▲一個隊伍有15個選手。投手可以有3個。


▶一開始也有情況如此差的選手。


◀累積比賽經驗就可以成長！

對戰激烈!!

在這個棒球遊戲中最好玩的還是對戰玩法。而且，因為這個遊戲網羅了全國4027個高中，所以，只要不是女校出身，很可能就會出現母校同學（中小學生都就讀附近的高中）對戰的情形。當然，因為所代表的隊伍就是自己的母校，所以不管有沒有愛校心，鐵定會是一場又一場比職業棒球隊伍對戰更能鼓動人心的熱戰！當然，當自己的母校獲得勝利時，依照慣例，勝利的一方一定想在對戰者的面前大聲齊唱校歌的。


▲對戰者的母校對決激烈無比！志氣也決不能輸給他人！

ULTIMATE FOOTBALL

超級美式足球

ウルテイメイトフットボール

SAMMY　　SPG
7月24日　　8M
￥8700

精彩高難度美式足球遊戲

在激戰之中也有華麗動作的超級美式足球，最近在日本也極為風行。於是這款在超級任天堂可以玩「超級美式足球」也應運登場了。

在美式足球上可以區分為攻擊及防守2支隊伍，是互相爭取得分遊戲。為了想獲得勝利，除了選手技巧之外，在作戰以及戰略方面上也是很重要的。這些正是美式足球的的魅力所在。玩家們有這個機會可以在超級任天堂上好好地研究一下美式足球的奧秘，也是滿不錯的吧？



◀在大群觀衆的球場決勝負的2隊伍。

▲朝著終點地帶的兩軍，對攻守二方都是緊張的一刻。

簡單的操作感覺

球場是以斜上方來看的視點，橫式捲軸類型。為了能夠深入畫面，即使有許多選手同時展開動作，在畫面上也可以清楚的一目了然。一旦變成球場終點畫面的話，畫面就會有90度的回轉，變成從球門正面來看的視點。

在球場上的選手數目在實戰上攻守各有11位選手，不過這部遊戲只有9人而已。以不足的畫面來看的話，這個反而讓人更容易瞭解，即使是初學者也能夠輕易地玩。還有，也可以對戰，所以可以跟朋友比賽技巧和戰略喔。


◀傳球時，一面看著球門一面調整距離。

◀朝著終點使出腳踢的剎那。

可以照著意思玩

選手的操作並不困難，因為持球的選手有記號的表示，所以可以一目瞭然。玩傳球的時候，在中間位置所展開的傳球可以一面看著威力計量一面加以調節。傳球共使用3個鈕，在傳給射球手時更可以分別加以使用。在防守方面，當然可以使出阻擋來防止進攻，而且也可以攔截所傳的球。由於可以照著自己所想的來玩，因此氣氛滿點。


◀按A、B、Y鈕來選擇攻擊選手。

◀以阻擋來阻止敵人的前進。

名場面頻出

在觸地的瞬間有如電影般的電影情景精彩表現。在玩的時候都會有好幾種的情景設計。在任何地方都有很精神的演出，所以玩遊戲的高潮就如海浪一般，一波一波起伏著。



◀跑步長距離進球。選手大為興奮。


▲在半場的時候，看啦啦女郎出場。表演華麗的舞蹈。

▲以飛躍的方式撲倒。畫面極為逼真。



KENTOU-ON WORLD CHAMPION
拳鬥王
拳闘王ワールドチャンピオン

SOFEL SPG
4月28日 8M
￥8000

重點在〝巧妙的比賽方式〞

這個遊戲的重點在於如何地巧妙進行比賽。具體而言，序盤時拉出適當距離，用跳躍方式消耗對方體力。等對方的體力減到若干程度，就在中間距離處反擊，然後，一等平手機會（ＫＯ）來臨，就採正面突擊猛攻。如此一來，對方一定招架不住。



▲每個拳擊手都有其習性。要考慮這一點，靈活運用！

跳　躍

◀跳躍就是從遠處直拳攻擊對方。



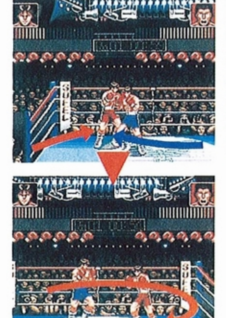
◀在中間距離避過對方拳擊再出拳攻擊。



◀把對方逼至場邊，近距離重覆連打。

堅強防禦是勝利捷徑

和攻擊一樣重要的是如何躲避對方的攻擊之防禦面。基本上就像右邊的連續圖片一樣，先讓玩家在畫面下方等著，等對方一靠上來就往畫面上方移動，然後再繞過對方，往畫面的相反方向去。在遊戲進行當中就重覆這些動作。



◀沒體力時就像這樣逃。



◀被對方猛攻時，揪扭也很有幫助。

2 種類別玩法

戰士型

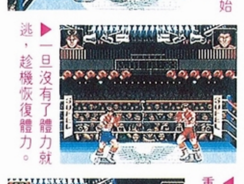
所謂戰士就是朝著對手突進、互毆，企圖取得ＫＯ勝利的攻擊中心型。如果想培育出重視拳擊和耐力的玩家的話，簡單一句話，推薦你選擇這個類型的拳賽。這種類型的優點就是可以在短時間內結束比賽，ＫＯ勝利的感覺是很不錯的。缺點是由於不斷地互毆，因此體力的消耗極快，如果對手強悍的話，恐有被擊倒而吃敗仗之虞。這種類型的比賽中沒有使用高難度的技巧，所以很適合初學者。

拳擊師型

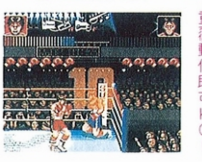
所謂拳擊師就是保持某程度的距離，不隨便與對方互毆，不斷累積分數，以判定勝利為目標的防禦中心型。如果要培育重視速度的玩家的話，建議你就選擇這類型。優點是被擊倒而吃敗仗的機率極低。缺點是必須賽完全部的回合數才能分出勝負。而且，如果要獲判勝利就必須具備高度的攻擊和防禦的技術，所以，這種類型可以說是比較適合高手玩家。如果你已經進行到這裡，就表示你也是本遊戲的俘虜了。



◀總之，從序盤開始就要攻、攻、攻！



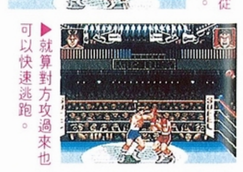
▶一旦沒有了體力就逃，趁機恢復體力。



◀恢復體力後再攻！重覆動作即可ＫＯ！



◀大部分的攻擊是從遠距離攻擊的跳躍。




▶就算對方攻過來也可以快速逃跑。




◀不斷累積分數，最後獲判勝利。

SUPER SHANGHAI
超級上海
スーパー上海

HOT.B PZG
4月28日 4M
￥7800

如何能有效率的將牌消除

「上海」遊戲是款可於簡單的規則下遊戲的軟體。以下便是遊戲的技巧。

第 1 步　取牌方法

最初先來看看取牌方法。在開始時，你必須集中精神，於畫面中找出同花色的四張牌。若這四張牌都可取得，則便一口氣將之全數取走吧！因「上海」中的牌每種花色都有 4 張，所以一旦拿走了四張同花色的牌，則它便不會再出現了。而接著，你便會決定要取那些壓在其他牌上的牌子。當然，這是為了使下方的牌出現，而有時，一張牌還會同時壓住數張牌哦！這要儘早拿走。

▶取走四張相同的牌是遊戲的基礎。

▲即使你的技術再怎麼的好，若在運氣差的時候也沒有辦法…。

第 2 步　利用機能

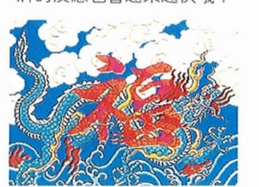
雖這機能有些投機取巧，但在你無計可施時，這「回到上次的狀態」及「使時間變慢」等技巧，也就成為此時救命的絕招了。尤其在最初時，你一定極想要過關時更是不可缺少此一功能。但若你太依靠電腦也將不會有什麼好結果的哦！



▲使用特殊的指令來脫困。

第 3 步　累積經驗

若你常常鑽研在「上海」的世界中，則一定會逐漸的習慣吧！在不斷的累積經驗後，對什麼時候該拿什麼牌的反應也會越來越快哦！



▲若能習慣就會變得很強。

如何在屠龍模式中勝利

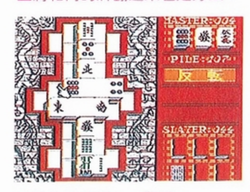
這款遊戲的另一種模式便是「屠龍」。其中你還可分為屠龍者或護龍者來進行遊戲哦！

護龍的時候

護龍者的使命便是阻止屠龍者的取牌。所以，你便要想出如何才能讓人取不走牌。這便要靠「挾牌」的技巧了。當牌被壓在下面時，屠龍者便取不到牌，此時，你還必須讓盤面上不能有相同的牌露出來，所以這個模式中的玩法是相當困難的。玩家們在進行遊戲時，要多方的考慮各種的可能性，保護這條龍免受屠殺。



▲將相同的牌翻過來也是方法。



▲護龍要將牌一一翻回。

屠龍的時候

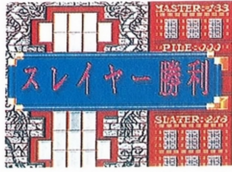
屠龍者模式與一般上海模式的規則相同，你可取左右無牌或沒被壓著的牌。而且，你在每一次都也必需要將手上的 6 張牌中的其中一張置於盤上。為了不使它擋到其他的牌，我們要盡可能的將它放在旁邊。共持有兩張相同的牌，則便會……。



▶從旁邊拿是屠龍者的基礎。

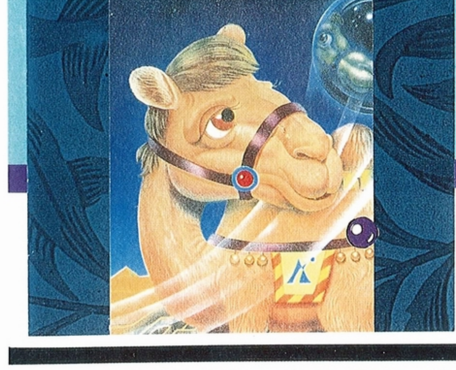


◀利用牌來保護邊緣也是一種方法。



▲經過了一番大戰，最後終於得到了勝利。

軟體篇



旋風球

キャメルトライ

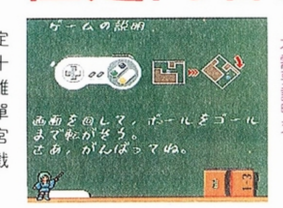
TAITO　　PZG

6月26日　　8M

￥8500

規則很簡單！但是內容深度無限

本遊戲的規則非常簡單。讓迷宮本身旋轉，在規定的時間內把迷宮內的球移往終點。操作方法也是利用十字鈕的左右方使迷宮旋轉（球無法直接加以操控）。雖然基本的玩法就只是這樣，然而，單純並不就等於簡單。不能直接操作球實際上是一件很困難的事。而且迷宮內又有無數的障礙物在等著。想要輕鬆自在地玩個遊戲必須要有卓越的技術才行。

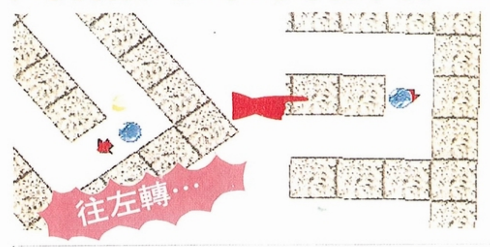


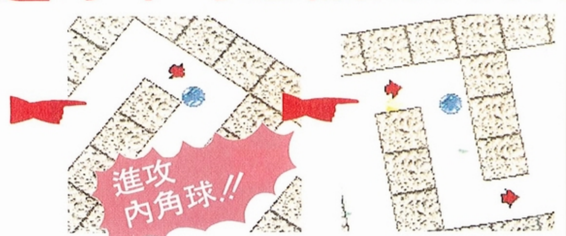
◀遊戲的說明機能也很夠！不需要說明文。



◀在時間內把球送至終點就算過一關。

用照片來告訴你!這球不可思議的動作!





告訴你！這種感覺眞是太棒了

▶這就是〝滾〞球和〝落〞球的差別，正是『旋風球』的迷人氣氛。

在看了上面的連續圖片之後，或許還沒有辦法讓大家深刻的體會到本遊戲獨特的操作感覺。因為那種〝親手操作感〝的快感是筆墨難以形容的，和其他的遊戲比起來，很明顯地就不一樣。如果要勉強舉例來說明，那就類似以前曾發行的『旋轉球遊戲』的氣氛（參照右邊的圖片。應該很眼熟吧？）玩家必須讓自己指尖神經纖維敏感到極點，同時發揮毫米單位的精巧性和快速性。玩家會先品嚐到純粹的緊張感，然後漸漸陷入無法自拔的地步…。沒錯，這就是〝直接操控感〞，那令人恐慌的瘋狂症狀的可怕前兆。



形成難關的陷阱、陷阱、陷阱！

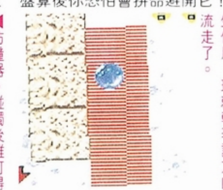
不管是再怎麼具有獨特性的操作系統，只要習慣了作法就不會對遊戲的進行造成任何障礙。因此，理所當然的，在各關卡中都會設有奇怪的陷阱，而難關也就因此產生了。

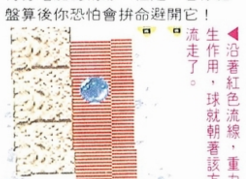
路線障礙

企圖阻止球前進，也就是所謂的正統派的麻煩先生。在尚未習慣之前，也往往會造成球往反方向跑的情形。一碰觸到它也有得分增加的情形，但是，若仔細盤算後你恐怕會拼命避開它！



◀防撞器。碰觸後雖可得分，但是，球被反彈後會大大地偏離進路。

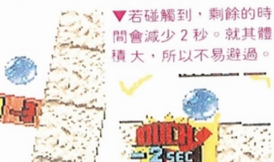




◀沿著紅色流線，重力發生作用，球就朝著該方向流走了。

計時時間減少

雖然不會對球的移動造成很大的影響，但是卻會漸漸把規定時間削減掉，這就是最討厭。其配置方式越是往後面的關卡前進越是巧妙，在最重要的畫面時會給玩家致命的傷害。其中也有和左邊介紹的路線障礙陷阱的組合，極其恐怖，雖有意要避開，但是卻被防撞器彈回來而減掉10秒的時間，這是常有的事。



▲破壞了寫著紅色數字的磚塊，就會減少該數字時間。

▼若碰觸到，剩餘的時間會減少２秒。就其體積大，所以不易避過。





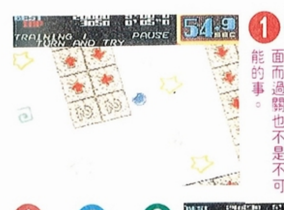
▲碰觸到紅邊的Ｘ就立刻減少５秒。對玩家而言，這是最大的障礙。

4～10關×4個路線×4塊平面

本遊戲是由４個舞台所構成的。這４個舞台就叫平面（●），平面的難易度又包含４個不同的路線（●）。所謂的路線就是把４～10關二面（●）歸結為一。順便告訴玩家另一個情報，那就是面的總數確定在100個以上…！



◀在一個平面內可以照自己喜歡的順序挑戰，包括難易度不同的四個路線。





①①①

◀因為是第一關，通路寬，彎度也很規則。要完全不碰觸到避面而過關也不是不可能的事。



③④⑤

◀來到這裡，這種程度的軌跡也就不足為奇了。不能游刃有餘地避開計時時間減少陷阱的話前途就堪憂了。

①③②

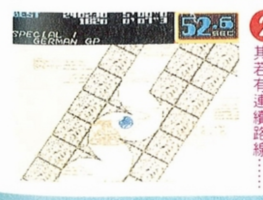


▶雖只是最初的平面就會變成這樣。其中設置了許多各種障礙物，玩家無法輕鬆就過關的。

③③②

▶到處都有交互閃爍〝GO〞↔〝STOP〞陷阱。一旦錯過時機，就會損失超乎想像之外的時間。

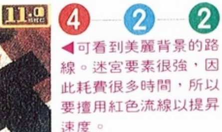




②③①

◀曲線路線乍見之下似乎很簡單，但是卻需要有純熟的操作技巧，實在是很難。尤其若有連續路線……





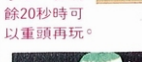
④②②

◀可看到美麗背景的路線。迷宮要素很強，因此耗費很多時間，所以要擅用紅色流線以提昇速度。

使失敗者復活的幸運機會

就算無法通過難度很高的關卡，也不需要就感到失望。因爲很值得慶幸的，在遊戲中已經準備了可以讓失敗者復活的幸運機會了！仔細找找吧！

吃角子老虎



◀抵達終點時所剩時間未滿10秒時，用此物可增加下一關卡的時間。

號碼配合



▶讓快速移動的游標停在指定的數字上，在剩餘20秒時可以重頭再玩。

繼續



◀一個路線可玩３次。但是必須從失誤的關卡的最前面開始玩起。

PIPE DREAM

水管工頭

パイプドリーム

BPS
8月7日
¥7500

PZG
4M

連接管子讓水流通的解謎遊戲

這是把任天堂許多精華的BPS加入到SFC的第1彈軟體。從美國卡魯斯影業公司所發表的個人電腦版，以及移植自電動版，再加上可以2人同時玩的系統等，便成為這款超級任天堂版所獨創的「水管工人」了。

這是一款把開始板子和結束板子用管子連接起來，可以使從開始板子所流出來的水一滴也不漏地流到結束板子上的解謎動作遊戲。在各個舞台上有設定過關所必要的管子數目，玩家必需連接〝DIST〞數目以上的管子，成功的話，就可以過關了。


▲經過一定時間的話，水就開始從板連接管子中慢慢流出來。



▲這2個板用管子去連接起來。


◀畫面左上可看到下次出現的5個管子。

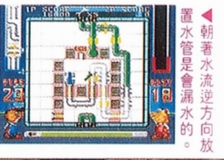

◀破壞管子，再重新配置新管子。


◀管子只要一有水流入就無法破壞了。


◀把管子連接到E板的話，水會漏出。


▲即使用管子把S和E板連接起來，DIST數不足則水也仍會流出來。


◀有水只朝箭頭方向流的管子。


◀朝著水流逆方向放置水管是會漏水的。

管子有7種類


管子有這7種。十字型的管子可以製作成環狀的。除了十字型外還有6種，也有附有箭頭記號的管子。

二人雙打共同協力接通水管

2人同時玩，可以共同協力去把管子連接起來，在本款遊戲中，是以所連接起來的管子數目來計算得分的。除此之外，在2人同玩時，2人的連接的管子數使得點產生差距。爭取得點，2人相互破壞管子，或是互相阻擾進這也是遊戲的一個方式。


▲工人的管子以紅、青色來區分，這些管子都可以一目瞭然。



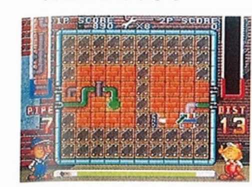
軟體篇

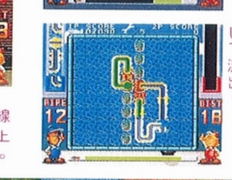
阻止管子配置的特殊方式

每當舞台重複，在縱8×橫10的格形上，可以增加特殊的板子，如果能夠活用這些板子進行會較順利。也會有無法過關的舞台， 必要有更複雜的管子配置，再去和水流出來的時間戰鬥，要如何去配置管子，或要如何去解決這些難題，要看玩家的本事了。

◀也有需要迂迴的板子。

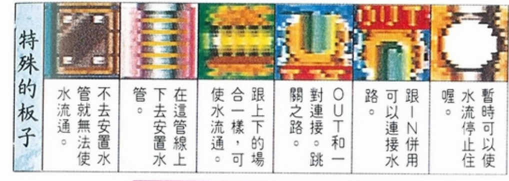
◀這個管子的水路是上下或左右固定。




◀在IN的水流從OUT流出。


◀▲在包圍80格的線上有箭下記號，將上下左右連成跳關路。

特殊的板子



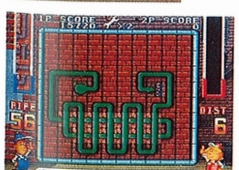
不去安置水管就無法使水流通。	在這管線上下去安置水管。	跟上下的場合一樣，可使水流通。	OUT和一對連接，跳關之路。	跟IN併用可以連接水路。	暫時可以使水流停止住喔。

連接許多水管獲得最高分

不分DIST數目才是比較安全的，如果要快些把管子連接起來，為了儲存可以購買秘密寶物的資金，要以能得高分數的目標。首先，把一個或者是許多的管子配置起來，而且要使用十字管子，如果能夠使水以環狀來流動的話，會有加點得分。最終目標就是把管子〝完全〞地連接起來。


◀有餘力的話，可增加管子數目。


◀錯誤配置則扣分100點。


▲可以製作成許多的環狀。一個環狀能夠得到500點


▲想要製作成完全是很困難的，不過若完成可以得到高分數。

在秘密寶物店購買秘密寶物

在超級任天堂版上獨創的劇情要素，便是每當過關4個舞台，在店裡可以購買到能夠輕易過關的7種秘密寶物。在購買秘密寶物的資金上，舞台過關、環狀、無漏失等所得到的加分也是會很多的。在得到高分數的時候，就可以購買更多的秘密寶物了。

？？？有關於使用方法則是不明的。

TIME STOP　一定時間內使水停住。

POINT×2　加算得分變成2倍。

DIST-5　規定DIST數減掉5。

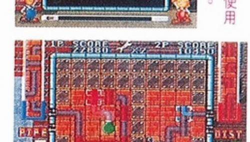
QUICK　管子的更換速度更快了。

FREE　有箭頭的管子可以不必理會。

LIFE　增加玩家的剩餘的人數。

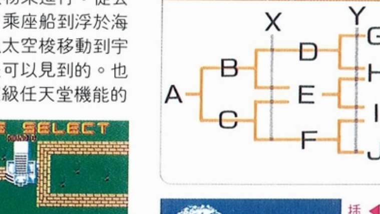

◀店裡販賣7種秘密寶物。


◀各舞台只能使用一次秘密寶物。


▲使用秘密寶物更輕鬆。

突破行程選擇制的全部12舞台

只有在SFC版劇情上才有行程選擇畫面。從各8個舞台所構成的A～J、X、Y等12個區域選擇，以移動行程選擇畫面上的人物來進行。從公園以及旅館，乘座船到浮於海上的小島，以太空梭移動到宇宙的舞台也是可以見到的。也有加入活用超級任天堂機能的視覺情景，所以在畫面上的表現以及舞台的配合，都有多彩多姿的變化。

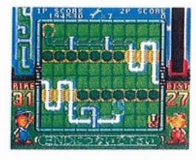




▲行程選擇畫面。8個舞台過關的話，便可朝下個區域行進。



◀也有視覺情景的插入喔！


◀在各視窗的畫面都會變化的。


◀也會出現海上小島的情景。

軟體篇



柏青哥大戰

パチンコウオース

COCONUTS JAPAN　　ETC
7月24日　　8M
￥9500

ＳＦＣ首次推出的柏青哥遊戲

最近，在坊間有許多的攻略雜誌皆刊出過。屬於娛樂性質的柏青哥遊戲。而這款一「柏青哥大戰」，則是首次在超級任天堂版登場的柏青哥遊戲。即使是未滿18歲的青少年朋友們，因為這個遊戲的推出而可以享受到玩柏青哥的樂趣了。千萬不要錯過了。



▲柏青哥的店內總是客人滿座。要求出枱的人們至今不絕。

主角是柏青哥間諜

故事主角看起只是普通的上班族。但是，這個只是外表而已，至於他謎底般的實際職業則是柏青哥間諜。他只要接受到一次指令的話，就會變身成為柏青哥間諜，然後會開始在柏青哥店展開活動。若想要將許多的柏青哥枱打破枱，要從店內的顧客們取得情報，阻止敵人的作戰以及打倒敵人的間諜。敵人到底在企圖什麼呢？柏青哥間諜 008真的能夠順利地戰勝敵人嗎？



◀主角的外表只像是上班族而已。



▶事實上主角便是柏青哥間諜008！



◀柏青哥間諜擅長打破枱。



▲跟店內的人們講話，可以得到各種的情報去行動。

真實再現的機台

在遊戲中的柏青哥店裡，跟真實的柏青哥店一樣，播放著令人振奮的軍艦曼奇ＢＧＭ，使得氣氛更加熱絡。柏青哥枱也根據機種，有各式各樣獨特的豪華圖畫，以及非常熱鬧的設計，非常有趣。還有，即使是同種類的枱，也有各種形式的精彩的變化，有很容易的枱，也有很難的台。想要找到容易打的枱，可以使用ＬＯＯＫ機能，去觀察一下枱子內部。使用這個機能的話，盤面會擴大，而且曲子的播放方式會更棒。只要是熟知柏青哥的人，相信一定能夠輕易地找到好的台。若若經由這個機能而去精研內部的話，相信有人會因此成為柏青哥的高手也說不定喔！



▲在這畫面上是無法看清 內部狀況的，要選擇ＬＯＯＫ機能。



▲出現放大鏡，內部就會擴大。這樣子就很容易瞭解內部了。



◀轉盤向右轉可以彈出強珠子。



▶實際上，這個以前也有。真的嗎？



▲長方形共有７個。或許是節奏器所賜也說不定。

使用柏青哥去完成任務

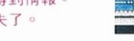
秘密指令來到

遊戲開始時候，首先就要接受最初的秘密指令。而指令的內容，就是去阻止柏青哥店新世界的爆破。最初可以活動的地方是柏青哥店，至店裡找到一名伙伴問得情報，在取得情報後便可以到其他的柏青哥店，行動範圍也就變大了。但是，並不是跟人會面就能夠馬上順利得到情報的，為了得到情報，至少也要打上１枱的終場才行。而且手中要有1000Ｇ，這樣子去購買珠子才能夠獲勝。如果資金用盡，而無法打出珠子的話，這樣子遊戲便會結束了，008，加油吧！



◀由這位先生下指令來展開的。





▲無法打破枱就不能得到情報。這要看玩柏青哥的功夫了。



◀得到平安的指令，等待下個指令。



▶指令過關的話，可以看到展示情景。



◀在柏青哥店之間來往穿梭。

贈品交換所

柏青哥店一定會有的贈品交換所，事實上是禁止換錢的，不過這個遊戲上卻可以正式地換錢，一旦把珠子換成現金之後，就可以去買贈品了。所有的贈品對於柏青哥而言都是非常管用的秘密寶物，不過另外也有柏青哥間諜用可放置武器的地方。對於柏青哥有幫助的秘密寶物在計算器上是很容易湊齊的，而且也有要以某種的強度的固定打法去連續打珠子才能得到。

▲與柏青哥有關的秘密寶物有很多，也有免費的喔！

◀這是交換所。柏青哥店一定會有的。

▶選擇清算則過關密碼會出現。

豐富的柏青哥枱

在遊戲中所登場的柏青哥枱全部共有20種，枱數共計有498枱，看到這些 不同種類就教就讓人非常想玩。在形式方面有比柯奇枱、底西巴奇枱、一發枱、權利枱等４種，根據形式則困難度也不一樣，而且機能性也大不相同。雖然因人而異會有擅長的枱以及止不擅長的枱，但在遊戲上卻規定有一定得過關才行的台，所以絕對不可以掉以輕心。至於身為柏青哥間諜的人，無論任何形式都要能夠活用才行。

◀清涼一夏的柏青哥枱。很養眼喔！



◀這一型稱為耶馬枱國，中央銅鑼會動。



◀這一型枱子叫野球拳，很客嗇的感覺。



◀自動旋轉。一發枱賭輪贏枱。





◀這枱叫長形７ＳＰ。底西圓型轉盤。



◀這枱子叫神秘女神有女人圖畫。







◀這枱被稱為美人但是中央人像是美人？



◀這枱是攻防之星。給高段者玩的。





◀這一型的柏青哥。中央有恐龍。



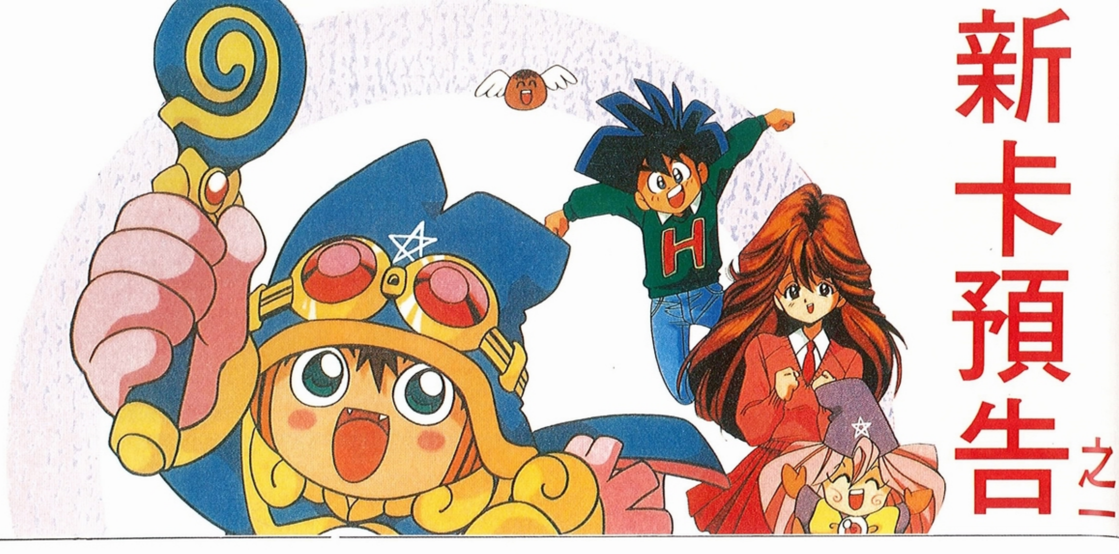
◀這枱柏青哥中央的龍很可愛。







◀這一型枱子的名字是法國的偉人。



新卡預告之一

預告篇

拳腳動作格鬥電玩的鼻祖「第一代熱血國雄君」

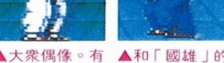
「第一代熱血硬派國雄君」的發售日期終於決定了。在家用電玩版中的「國雄君」只有2頭身，相當滑稽。但在這次超級家用電玩版中又回到「第一代」，變成正經八百的5頭身，而內容也變得相當暴力。

這款遊戲的程式是以號稱「暴力動作RPG」的家用電玩版「街頭熱血物語」為藍本。使用拳頭和飛踢打倒敵人是「國雄君系列」的一貫特色，不過在這款遊戲中，每次打倒敵人時，就會像RPG那樣取得經驗值，累積到一定的程度，實力就會跟著提升。而隨著實力的提升，便逐漸能使出像跳踢、延髓斬等高難度的大動作技巧。當然也可以同時使用2人來遊戲。在這個情況下，就操作第2名遊戲者——「國雄君」的死黨「阿力」。

此外，所謂的「投擲攻擊」仍然相當活躍。不管是垃圾桶、石頭、木刀，只要是擱在路旁的東西，都能撿來當做武器使用，向著敵人投擲攻擊。此外在這款遊戲中有些動作像是到路旁的自動販賣機購買必備的工具，這種類似RPG那樣細微精密的操作也能夠做得到。



▲大衆偶像。有義氣的不良少年



▲和「國雄」的能力不相上下。



▶打倒敵人就能增加實力，逐漸變強！



◀「國雄君」把垃圾桶丟向敵人。



▲到自動販賣機買果汁。像這種精細的操作也能做得到。

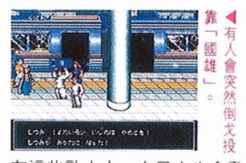
大阪街道為舞台

這一次「國雄君」將參加學校的旅行，從東京的熱血高校千里迢迢來到大阪。這款遊戲的舞台正是這個趣味橫生，講究美食的「大阪」城。

一開始「國雄就拉著他的朋友「廣之」（不是遊戲者的角色，常幫助「國雄」的友方）到「大阪」的街頭去溜躂的時候，一路上理所當然地敵人一個接一個不斷出現。有當地的不良高中生，手持鐵鏈的女阿飛，還有生情兇暴的阪神隊球迷，隨時隨地要向「國雄」他們挑釁打架。當然不必對他們手下留情，馬上還以顏色！



▶「廣之」是第一個幫助「國雄」的夥伴



◀有人會突然倒戈投靠「國雄」。

在這些敵人中，自己人也會發生內部分裂，有的在打過架後就投靠「國雄」成為朋友。要多加留意，別把他們當成敵人攻擊。

此外在這款遊戲中會出現「大阪」城中梅田、心齋橋、難波等地的實景，連1985年被阪神迷占據的通天閣也會出現。



▲在梅田的地下街打架。後面背景的烤章魚店是大阪的實景。

ACT
8月10日
日本技術軟體
¥8700

終於登場的「地球冒險2」

1989年的7月27日，電玩界名人系井重里氏所參與開發的遊戲RPG「MOTHER」以家用電玩形式發售登場。之後闊別了將近3年的時間，其續篇終於出現了！

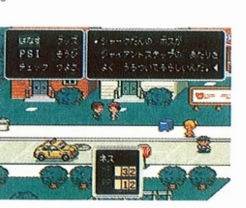
遊戲的標題是「MOTHER2——吉格的反擊」。一看副標便能明白，故事大綱是前作最後的大首領吉格再度捲土重來，欲圖反擊。當然，即使沒玩過前集的人也能樂在其中，但如果對已經體驗過前集的人而言，續集中必定能添增好幾倍的樂趣！



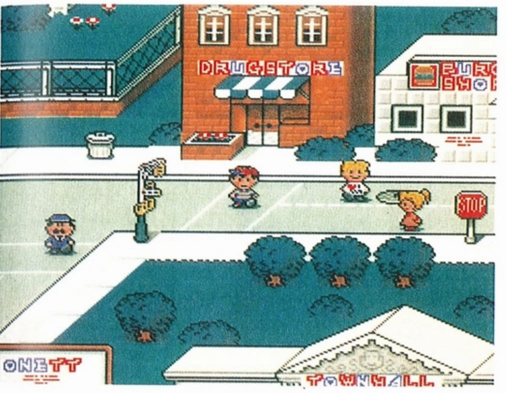
▲前集的舊畫面。斜下角的畫面是新作RPG



◀這款遊戲的主角和前集感覺很像。是同一人。



▶登場人物之一。湯士朗兄弟。是敵是友呢？



▲這就是「地球冒險2」的畫面。保有前集原有的氣氛，而畫面的可看度也大幅增加了。街道的景觀都變得十分多采多姿！

有關遊戲程式的內容，由於目前得知的情報相當有限，所以無法透露進一步的內容。不過可以看出這款遊戲是以前集為藍本，難度又增加了不少。和左上家用電玩版的畫面比較之下就能一目瞭然，斜下角嶄新的遊戲畫面看來精緻多了。



▲表示身分的〝滾筒式〞記號。看著數字緩慢地移動真累人。

這款遊戲的主角和前集的主角十分相似，都是頭戴紅色棒球帽的活潑少年。所以各位玩家如果想用和前集相同的主角來玩遊戲，只要給他取個相同名字就行了，反之如果想換個不一樣的主角，就取個不一樣的名字即可。雖然只不過是取名的程序，由此便可看出製作群相當固執的一面。

此外由於從圖片上無法情楚分辨，因此也特別設計了表示主角身分，衆人皆知的「滾筒式」記號。顯示這RPG遊戲的設計相當用心。

▲第一條街道〝奧奈特〞的畫面。鯊魚團聽起來好像是不良少年集團



在PC中大受歡迎的日式RPG「弁慶外傳Ⅱ—沙之章—」

各位所熟知的PC版日式RPG「弁慶外傳」，將把程式移植至超級任天堂版之中。此外這並不是前集的延續，而是以副標「—沙之章—」為主的原作劇情，即使不曉得PC版內容的人也能趣味十足地樂在其中！

這款遊戲的程式是設計成傳統的平面式RPG。作戰搭檔所能組成的人數最多可達六人。而在標題出現的〝弁慶〞當然也是其中活躍的一分子。

和PC版有點不同的地方是戰鬥的場面。以輸入指令的方式來行使命令，而巨大逼真的敵人也會緊接著登場，但在PC版中沒有出現的主角們，這次將會顯示在畫面的下方。如此一來，和敵人交手的戰鬥場面會更具有臨場感，而畫面也會增加不少迫力。

另外值得一提的是，這款遊戲的主要特色是少數以古代的日本為舞台的RPG。對於一般公式化的冒險幻想RPG內容無法滿足刺激感的您，鄭重推薦這款遊戲可讓您耳目一新！



▲超級家用電玩版的「弁慶外傳」也是樂趣橫生。富士山很有日本味

◀這款遊戲的主角和PC版完全不同。



◀走入街道，畫面就像電影一樣顯示街名。



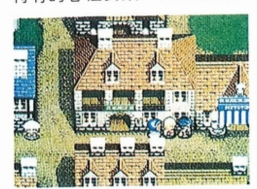
▲充滿迫力的戰鬥場面。畫面下方的4名主角以動畫來表現。

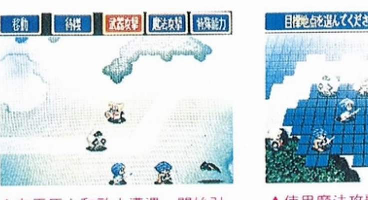


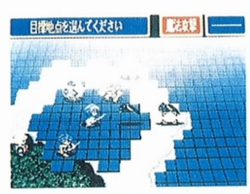
預告篇

增加了實戰模擬特性的「英雄聖獸」

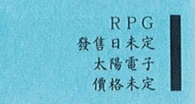
「英雄聖獸」就是在RPG裡結合了實戰模擬的戰鬥程式。在此就簡單為各位介紹這款戰鬥程式的大略內容。在地圖的表現手法上是平面畫面中所看不到的大規模集群。而在這大規模的集群上方，敵人與我軍的各個人物交互著行動。戰鬥一旦展開，在實戰模擬中特有的各種要素，例如在攻擊或防禦方面也會產生影響。隨著地形的不同，同樣地會有變化，甚至連移動後的行進方向也會受到影響。戰鬥看來似乎相當精彩。而畫面也相當漂亮，頗具可看性，在RPG最重要的內容部分也是樂趣橫生。


▲一行人來到城鎮，會發生何事呢？


▲在平原上和敵人遭遇，開始引發戰鬥，首先是武器攻擊。


▲使用魔法攻擊。在選擇目標時，使用這種群集。


◀得到情報後行動。


◀命中率與戰鬥場面

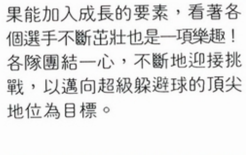
RPG
發售日未定
太陽電子
價格未定

躲避球的激戰「火炎鬥球兒」成了超級家用電玩遊戲！

在圓滾滾漫畫裡連載當中的暢銷漫畫「火炎鬥球兒・躲避球彈平」將以超級任天堂版的遊戲形式登場，更平添了不少樂趣。在這之前，這部作品就已經改成Game Boy以及任天堂版的遊戲版本，這回是初次以超級任天堂版的形式出現。接著就報導相關的最新消息。在遊戲內容部分，比起過去的作品來說，這次將把重點從原有的故事性轉移至動作性之上。操縱被分配在球場各崗位的每位選手，和實戰的比賽形式相似。玩家們主要用主角一擊彈平所就讀的球川國小隊伍來比賽。此外在交戰比賽和參賽隊伍資料也很令人期待。比賽用的場地也相當富有多樣性的變化。在原作中拜閱不到的特別內容也準備了！而最引人注目的是主角和其對手們所擁有的必殺絕技。對於「砲彈式發球」和「對空射球」等技巧的表現手法也是一項焦點。如果能加入成長的要素，看著各個選手不斷茁壯也是一項樂趣！各隊團結一心，不斷地迎接挑戰，以邁向超級躲避球的頂尖地位為目標。


◀彈平跳起。砲彈式發球會有效嗎？


◀以超級躲避球運動為題材，終於在超級家用電玩出場了！




▲在碧草如茵的球場比賽。現在持球的是二階堂，加油！千萬別輸球


▲在大會場觀眾加油聲中進行比賽


▲球場看來真詭異。中央有魔法陣


▲岩地的球場似乎在洞窟裡。

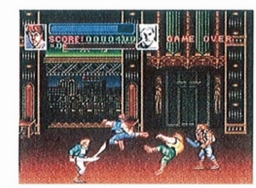
SPG
7月下旬
太陽電子
¥8500

 ©SUN SOFT

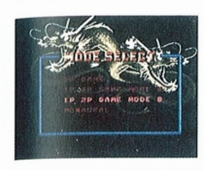
兩名少年巨龍的新挑戰「RETERN・OF「雙截龍」

武打動作電玩的「雙截龍」系列最新作品將以超級任天堂版形態登場。過去3部作品都是屬於任天堂版。原本一開始是電動版移植過來的作品，但每次在追加新的系列時，其完成度又提高了不少。在這款遊戲中，畫面的精緻度當然是不用多說，在內容的張力上也增強了許多。此外也採用了「雙截龍II」裡可以同時使用兩人來玩遊戲的設計。所操縱的主角是比利和吉米兄弟。讓這兩兄弟盡情地大顯身手。接著提到這一系列最精彩的內容，那就是身為拳法家的主角純熟的拳術。施展各種不同的技巧，打倒成群的惡棍是大快人心的事。在超級任天堂版之中，引進了所謂「運氣」的要素。隨著這「氣」的運行而產生體力的不同，使出招式的種類也有所不同。如果累積到一定程度就能藉此施展高超的必殺絕技。這款遊戲究竟會出現什麼樣的必殺絕技？請各位拭目以待吧！在前集所使用的武器，例如鐵條和木棍也能繼續使用。而敵人卻是揮舞著看來頗有危險性的武器青龍刀等等。為決鬥而準備的背景舞台，有霓虹閃爍的街頭或是夜晚的機場。電玩迷期盼的新作。


▲過肩摔決定勝負的瞬間。把企圖靠近的敵人出其不意地摔在地上。

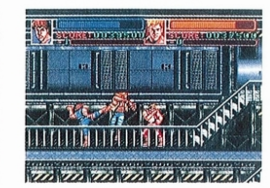

▲用飛踢把敵人踢出去。要留心躲在背後的敵人，否則會被偷襲。


▲在夜晚的機場展開一連串的死鬥。燈火映照的夜景相當美麗。


◀選擇畫面。遊戲程式可同時使用兩人。

▲用快踢重擊敵人的臉，敵人揮刀的殘影相當有迫力。

▲在商店門前大打出手，揮動鐵條先發制人。


▲慘遭猛烈的重踢。但敵人還是接連出現。



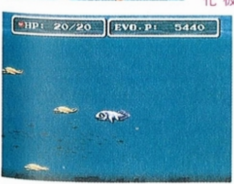
ACT
10月6日
日本技術軟體
¥8600

進化的「46億年物語」在遊戲中體會多變性

「46億年物語」是一反常態，別開生面的動作遊戲。以惑星上生命的進化為標題，雖然「西姆亞斯」也是相同題材的作品，但這是完全的模擬實況。本作品是以冒險動作的形式，無論是誰都能樂在其中。接著在遊戲內容方面是以惑星不斷變化的各個時代構成主要的舞台。當惑星仍被海洋所覆蓋著的時代裡，主角一開始是以魚類的姿態進化。其後在弱肉強食的競爭原則之下，不斷地和其他生物搏鬥以求生存，這才是順利過關的重要關鍵。然後在時代的舞台中隨著各階段的演進，而使得身體的一部分產生進化。最後到底會變成什麼樣的生物呢？慢慢地玩下去就知道了。可能會進化成從來都沒見過的奇特生物哦！最後的目的地是大地女神所在的伊甸園。在抵達目的地時，到底會變成什麼樣的生物呢？

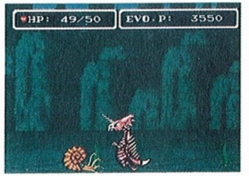


◀惑星表面有大陸板塊會隨時代一起變化


▲先是魚類，接著進化的型態？


▲美麗的大地女神所守護的氣候產生劇烈變化。


▲變成長角的恐龍。應該還有其他的生物吧！


▲實現鸚鵡螺和恐龍面對面的夢想



ACT
發售日未定
艾尼克斯
¥9600

©TECHNOS・ENIX

暢銷的賺取獎金ＲＰＧ第２砲「坦克戰記２」

所謂能〝使戰車成長〞的高性能ＲＰＧ，受到廣大歡迎的任天堂版「坦克戰記」，其續篇終於要以超級任天堂版的型態登場了！

這款遊戲的舞台也是大戰發生之後的近未來世界。沒有國家的存在，只要是擁有力量的人就能得到支配權的無秩序世界。主角就是生存在這樣的世界裡，成了賺取獎金的「怪獸獵人」，打倒被通緝的怪獸獲取賞金。然後再利用這些錢添購零件，強化戰車功能。到此為止的內容皆和前集相同，但在第２集裡可以將戰車所有的裝備加以改造，也可以親自製造屬於自己的戰車。其自由度相當大。

此外，在這回有「船」登場。也能乘著戰車和裝甲車在湖上移動。

其他在新角色方面，也加入了一隻狗成為新夥伴。內容著實充實了不少！

▼新角色「狗」登場了！



▶戰車分成好幾個種類，這是裝甲戰車。

▶交換零件也很有趣哦！真不知如何選起。

◀充滿迫力的戰鬥場面，蠍怪似乎很強。

◀由於「船」的登場，也有可能打海戰。

RPG
發售日未定
DECO
價格未定

「飛行密谷」來看美國的厲害角色

這部作品先前已在美國發行，在冬季的ＡＣＥＳ造成熱門話題，是「ＷＩＮＧ ２－ＡＣＥＳ ＨＩＧＨ－」電玩的移植版。

內容上是雙翼機的空中實戰模擬電玩，如果在超級任天堂版中便能完全地驅使回轉縮小機能的電玩遊戲。

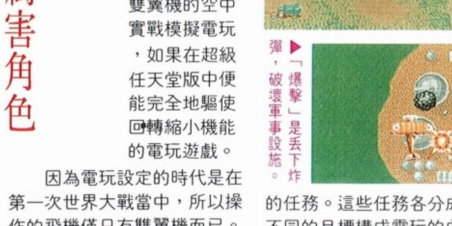
因為電玩設定的時代是在第一次世界大戰當中，所以操作的飛機僅有雙翼機而已。玩家要好好操作雙翼機「喀美爾」，才能順利通過全部34次的任務。這些任務各分成３種不同的目標構成電玩的內容。以３Ｄ的構圖將敵軍戰鬥機擊毀，其目的在「空戰」，同樣地以３Ｄ的構圖將地上的貨車破壞，其目的在於「地上攻擊」，而以２Ｄ的構圖炸毀軍事設施，其目的在於「爆擊」。



▶「空戰」是和敵軍戰鬥機展開空中混戰



◀「地上攻擊」是破壞貨車等地上物。



▶「爆擊」是丟下炸彈，破壞軍事設施。



▲操作雙翼機「喀美爾」，貨真價實的空戰模擬電玩。

SLG
發售日未定
拿姆科
價格未定

忠於動畫原著的冒險動作「機甲警察」

以受歡迎的卡通「機甲警察」為題材而設計成橫滑管型的冒險動作電玩。

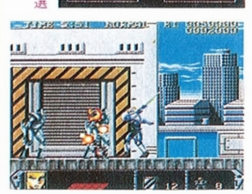
你在紅、藍、銀３個機甲警察中只能選出一個人，向邪惡的軍團挑戰。每一個主角有各自擁有不同的擅長絕招，例如回旋踢、擒抱等等。在與首領交戰之前，先和自己的機車合體，增幅自己的能力之後才能和首領相抗衡。這個人車合體的場面是以卡通動畫的連續畫面方式來處理，可以比美實際上的卡通場面，如此一來也可以使玩家的心情能夠受到更有力的助益。

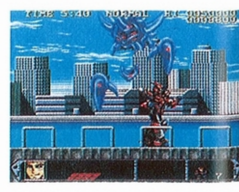


▲合體動畫的一個場面。



▶有３名主角可供選擇，你會選誰？





▲合體之後就和首領交戰，使出必殺的絕招吧！

ACT
８月未定
亞特拉斯
￥8000

預告篇

SUPER 桃太郎電鐵II

哈德森／８月７日／￥8800／ＥＴＣ

用電車致富，成為大富豪！

在ＰＣ及任天堂中曾經大受歡迎的遊戲「桃太郎電鐵」系列終於要移植到超級任天堂來發售了。

遊戲的內容跟以往的「桃太郎電鐵」系列基本上是相同的，可是在ＳＦＣ的各個地方都予以加強，提升了功力。

首先在畫面方面就大幅地增加，像每個月初所顯示的畫面等等都是經過了ＳＦＣ機種的得意機能〝馬賽克處理〞運作而完成的，可以把全體的地圖來加以放大或縮小觀察。

再來跟ＰＣ版「Ⅱ」相同，在電腦中安排了８名對戰人物，跟以往系列相同。其他還有許多地方都改良了哦！

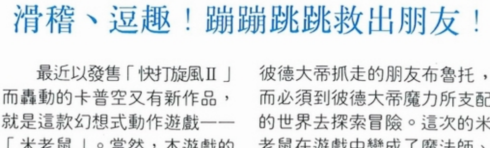


米　老　鼠

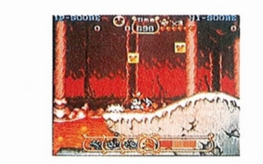
卡普空／發售日未定／價格未定／ＡＣＴ

滑稽、逗趣！蹦蹦跳跳救出朋友！

最近以發售「快打旋風Ⅱ」而轟動的卡普空又有新作品，就是這款幻想式動作遊戲——「米老鼠」。當然，本遊戲的主角就是大家所熟悉的「米老鼠」。他從誕生到現在已經有六十多年了，到現在都還是孩子們心目中的大紅人。遊戲中，米老鼠為了要解救被惡毒的彼德大帝抓走的朋友布魯托，而必須到彼德大帝魔力所支配的世界去探索冒險。這次的米老鼠在遊戲中變成了魔法師、消防員、登山家等各種角色來展開冒險，途中，會出現可怕的大蛇，也會打扮成阿拉伯王子的模樣驚險刺激幽默風趣、老少咸宜！





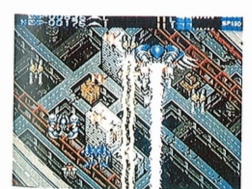


機　動　裝　甲

大東海／７月發售／價格未定／ＳＴＧ

強襲！高能武器準備完畢！

大東海參與ＳＦＣ製作的第一彈，就是本縱捲軸型射擊遊戲「機動裝甲」。遊戲的畫面巧妙地運用高速捲軸及多重捲軸等功能，呈現出向內部移動的高度立體感，遊戲的情節性也很豐富，爲了打倒突如其來地攻擊的機械生命體，倉促完成的機動裝甲「戴恩」負上衝向敵人大本營的使命。戴恩有數種武器裝備，可依戰況之不同分開來使用。此外在武器上也附加了經驗值。同樣的武器在一定的時間內使用了之後最多可以提升３個等級。於是等級晉升到第３階段的時候。以往無法發揮的神秘力量就樣樣俱全了。





信　長　公　記

亞諾曼／11月下旬／￥12000／ＳＬＧ

重燃歷史野心！信長來也！

亞諾曼的ＳＦＣ版第２彈作品是「信長公記」。這也是亞諾曼第一款歷史模擬遊戲。以織田信長抬頭的時代做為中心描繪而成。遊戲的內容採用了實際歷史上出現的戰國武將們，以統一全日本做為目標。

遊戲的進行，其主要的指令分為軍事、武將、內政、外交、忍者等５種。各個指令中詳細的部份可能還不太清楚，只知道忍者這個指令是派遣密探潛伏到敵人的陣營中去執行暗殺、放火，引起混亂的指令。還有，劇本一共安排了５部，此外各種畫面也非常引人入勝、多彩多姿，可以充份地好好享受玩樂！





預告篇

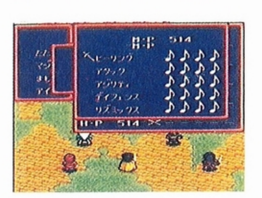
天行者錫卡

亞諾曼／10月下旬／¥9800／RPG

乘著音樂的翅膀！敍述奇幻的故事！

亞諾曼製作的ＳＦＣ軟體第１彈就是這款「天行者錫卡」。故事發生在一個某些人類有能力唱出某一被稱為歌手的神所留下來的旋律的時代，主角優利是個想成為可唱出這旋律的歌手的少年。從一件意想不到的事件開始，為了封住壞神法恩，他展開了修行之旅。

神明的旋律中有著魔法的要素，隨著旋律的演奏可以發揮其效果。效果依旋律之不同而不同，有回復體力的旋律，也有攻擊敵人的旋律，在旅途上有數名同伴跟隨主角一起同行。主角優利要學習各式各樣的旋律。從歌手再邁向歌唱之王的旅途前進。



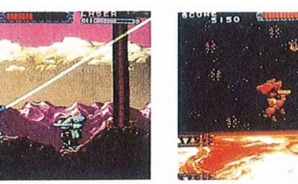


新重裝機兵

ＮＣＳ／發售日未定／價格未定／ＡＣＴ

重金屬！重武器！重創畫！

在「波斯王子」上市之前，ＮＣＳ馬上又有最新的作品「新重裝機兵」發表。以身穿阿薩爾特機甲套裝的機器人而活躍的動作遊戲，阿薩爾特同時裝備著火神鎗、飛彈、雷射…等４種武器。可以在遊戲中自由地發揮。此外，本遊戲武器的發射口可以進行半面180度的迴轉，所以自機即使在進行跳躍的時候，也可簡單地朝下方的敵人進行攻擊。還有，遊戲的畫面也做得非常地精緻，不僅視覺上華麗壯觀，同時還具備了許多新的功能，例如在畫面的下方設有視窗，可以顯示出從同伴間所傳達過來的消息，提供玩家做為情報。



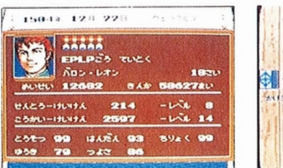
超級大航海時代

光榮／８月上旬／¥11800／SLG

體會理想與冒險的大時代！

從個人電腦移植過來，混合了模擬遊戲及ＲＰＧ兩方面要素的異色遊戲。以16世紀初期的葡萄牙為舞台的開始。玩家要扮演這個國家的沒落貴族，為了繼承父親成為冒險家的遺志，復興家業重獲爵位，率領著船隊向世界各地出發。

為了取得爵位，必須提高「名聲」的參數，想要提高名聲就必須把在各地交易所賺得的資金投資在港口。同時再把自己的船隊強化改成強大的艦隊去跟海盜或跟祖國敵對的西班牙交戰。再則運用商品買進的委託代理、或是展開尋寶…等各種手段，達成任務後國王就會授予爵位成爲最高公爵。





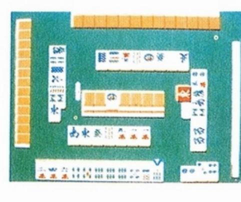
超級麻雀大會

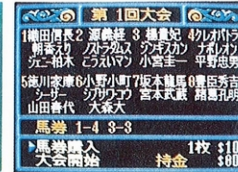
光榮／９月預定／價格未定／ETC

自摸！一缺三也沒關係！

「超級麻雀大會」是由21名充滿個性的麻將手跟正式的４個人玩的麻雀遊戲。

有分為「自由麻將」跟「大會」兩種模式。前者可以選擇喜歡的成員，自由地玩耍。後者則是依照錦標賽的模式來舉行。能夠玩進前３名的話就可以拿到獎金了。一點一滴地賺取獎金累積１萬美金為遊戲目的。還有，在「大會」中的優勝者及準優勝者可以買〝馬卷〞。買到馬卷之後就可參加賭博。運氣好的話，可以使原本所持有金額的數目倍增，對於喜愛賭博的玩家而言實在是太棒了！麻將手的角色非常地豐富，多樣性令人激賞！





ＣＢ世界

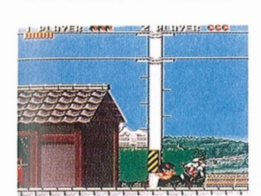
帕布雷斯特／８月未定／¥8500／ACT

ＳＤ！不！換換口味吧！

在ＣＢ世界中頗受歡迎的漫畫家永井豪原作中的英雄們來到了ＳＦＣ版的橫捲軸世界裡。

玩家操縱１號的惡魔人及２號的鐵金鋼——Ｚ這兩名主角。單打時也可以操作２號的主角，所以雙方都可以用自己喜歡的人物來玩。沒有操作的人物在遊戲中隨時都可以中途加入戰場。

除了兩名主角之外，大家熟悉的人物也會陸續登場，像大魔神、閃電鐵人等戰士最初是被敵人操縱，打倒了之後就改邪歸正提供情報。基本的戰鬥就是打和踢，球棒跟滅火器也可以撿來當武器。





ＳＤ鋼彈大作戰

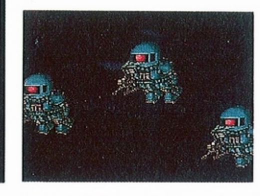
ANGEL／發售日未定／價格未定／ACT

動作＋射擊！好好玩哦！

說到ＳＤ機動戰士大家可能都會想到ＲＰＧ或是模擬遊戲。本遊戲則是融合了動作跟射擊遊戲的特色而完成的。

動作的舞台是以橫捲軸式的兩段跳躍來驅使前進，射擊舞台也是以橫捲軸方式來移動，乍看之下分別不出來，但最初之時角色會飛起來，可用十字鈕上下左右自由使其移動。

畫面也非常突出，在開幕的展示畫面中ＳＤ戰士們的演出也非常正點。武器方面則以火箭筒為主，以及其他幾種武器，各個舞台都再度地展現了初代ＳＤ的故事情節，知道原作的人就會明白哪一個舞台是取材自原作的哪個部份。





英雄戰記

帕布雷斯特／預定秋季發售／¥9600／RPG

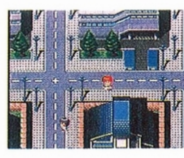
史上所有英雄大集合！

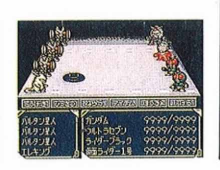
把機動戰士、假面騎士、超人等英雄們群濟一堂的指令選擇式ＲＰＧ「英雄戰記」。

大致上主角就是假面騎士、超人、機動戰士及其他如假面騎士１號、Ｖ３、超人太郎、機動戰士Ｆ——91等許多的人物都會變成伙伴加入同行的。

角色們通常在移動時是以人類的姿態，可是加入戰鬥時則變成勇士的形式。戰鬥場面是指令選擇式。人物們會照著指令來執行動作，使用必殺技時在視窗處會顯示出台詞，挺好玩的。本遊戲的特徵是沒有大的場所地圖。城鎮之間的移動是以大型世界地圖來顯示。







金肉人

優達卡／８月預定／¥7800／ACT

肉球、肉彈、摔角通通送作堆！

最近正在上映的熱門動畫將要ＳＦＣ化了。包括了金肉人在內的６名超人們，為了爭奪王位繼承權而展開了一場職業摔角大戰！

招術的種類高達70種以上，相當地豐富。舞台的種類也是無奇不有，從冰上擂台到高樓大廈的屋頂，乃至於鋪著木板，以蔓草當作繩索的非洲擂台，可以說是應盡有。

此外，還安排了可以體驗到原作故事情節的劇本模式。在此模式中可經由OPTION畫面來設定難易度，同時不僅僅只有１對１的個人戰，還有可以進行３對３團體戰的人類對戰模式。





預告篇

超級格鬥戰士

KANEKO／11月下旬／價格未定／ＡＣＴ

淬練必殺武技，使出致命一擊！

以８個敵人為對手來展開肉搏戰的格鬥動作遊戲。玩家要施展南拳和北腿進行１對１的激鬥。而且連戰連勝的話，就要跟最後的敵人──世界拳擊冠軍來進行決鬥。

畫面的移動不單單只有在左右而已，還可以前後移動。各個舞台也於世界各地巡迴，展現出多彩多姿的氣息。有的是以豪華客船做為背景，在水上開戰。有的則是以日本的寺廟做為舞台，而敵人角色的攻擊形式也隨著舞台的不同產生了變化，他們也都是經過公開募集所設計的好手。每個人都具備了獨特的迫力，施展出五花八門的攻擊來困擾玩家。





超級立棒II

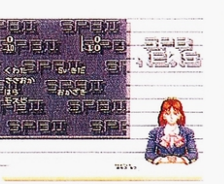
傑力可／８月７日／¥9600／ＳＰＧ

PLAY BALL！超級立棒２年開打！

以前，在ＳＦＣ版中上市的「超級立棒」，這回經過了改良又回來囉！

基本上的系統跟前作是一樣的。遊戲的畫面以電視實況轉播的型態來呈現。選手們的動作跟真實的選手非常類似，而在進攻或防守時，某些優美精彩的動作則是以超大魄力的畫面來顯示。比賽結束後，在電視的體育新聞中也會加以分析報導。

可是，再怎麼說，這一回的賣點是在於選手的名字變成了真名。各位球迷們所熟悉的大明星都會登場。還有就是加入了新的錦標賽模式，取得聯盟優勝後就向日本第一邁進！





摩　陀　羅　２

柯拿米／發售日未定／價格未定／ＲＰＧ

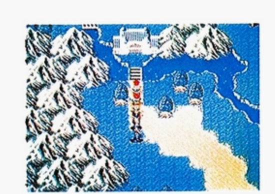
衆邪重現！天下暗雲密佈！

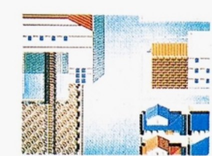
以任天堂版發售的「摩陀羅」的第２彈，這回將在ＳＦＣ中登場。

前作的內容是依據日本電玩雜誌中所連載的「魍魎戰記摩陀羅」的故事情節為準。可是「摩陀羅２」的故事則重新開始。主角也不是摩陀羅了。玩家可以取自己所喜歡的名字來當主角。

舞台雖然是從現代開始，但依舊繼承了ＦＣ版的世界觀，還有在原來的故事情節中，漫畫版「摩陀羅」及「摩陀羅２」的角色都會登場。

組隊跟前作一樣，以４個人為一組。系統以前作為基礎加以改良，戰鬥則大致相同。







回到未來２

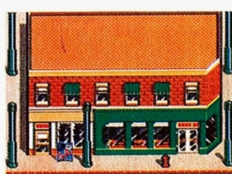
東芝ＥＭＩ／發售日未定／價格未定／ＲＰＧ

馬堤！我造了一部時光機！

前作一陣子曾經紅極一時，造成爆滿的ＳＦ電影（科幻電影）「回到未來第２集」，將在ＳＦＣ（超級任天堂）中以遊戲的型式來登場了！

在電影裡面的主角──高中生馬堤，用他的好朋友博士所製作的時間機器泰洛里昂來展開大冒險，產生了一段非常驚險有趣的故事。

這款遊戲的內容，好像是以電影的故事為基準來完成的ＲＰＧ。可是詳細的部份到目前還不清楚。譬如說在畫面中所出現的街道跟普通的沒什麼兩樣，究竟以哪一個時代為背景？坐著泰洛里昂飛翔的馬堤和博士將遨遊於時空間。









新卡預告之二

旋轉世界 ＡＣＴ／亞斯基

像下棋一樣地操縱著自機向前進，是一款含有解謎遊戲要素的動作遊戲。從個人電腦移植而來。

'92年８月７日／¥8800

阿達一族 ＡＣＴ／米薩瓦娛樂

在妖怪別莊裡面生活的幽靈一家的電影，把它變成遊戲之後的橫捲軸動作遊戲。

'92年10月／¥8800

妖獸之王 ＡＣＴ／達卡拉

兇惡的怪獸們相互纏鬥的動作遊戲。一邊破壞都市，一邊把敵方怪獸徹底揍一頓！

'92年８月／¥8800

鐵甲特戰隊 ＡＣＴ／艾[illegible]

從業務上移植過來的ＡＣＴ，抱著阿薩爾步槍的角色們，會不斷地發射子彈過來哦！

'92年９月／¥8300

龐克勇士 ＡＣＴ／帕爾軟體

格鬥式動作遊戲，到現在為止，除了街道上的動作以外，其他的部分，一切都還不知道。

帕爾軟體參加ＳＦＣ製作的第一彈。

發售日未定／價格未定

戰鬥人 ＡＣＴ／ＮＣＳ

在任天堂版中，吸引了狂熱的電玩迷，此次以ＳＦＣ版發行上市，可以兩人同時玩。

發售日未定／價格未定

亂馬½ ＡＣＴ／ＮＣＳ

亂馬½的超級任天堂版的續編，這一次，容量從８Ｍ增加到12Ｍ。而對戰的對手們也增加到了12人…做了不少類似的改良，只是角色人物是誰目前不得而知。

發售日未定／價格未定

戰鬥柏青哥 ＡＣＴ／日本椰子

日本椰子最有名的[illegible]柏青哥對決系列中的名主角「柏青夫兄」的ＡＣＴ遊戲。

這一位柏青夫兄到底如何來活躍呢？詳細情形還不知道，敬請期待下回分解。

發售日未定／價格未定

怪獸摔角 ＡＣＴ／艾瑪克斯

從業務用移植過來的遊戲，格鬥式ＡＣＴ，跟怪獸們作戰時，也是以１對１的方式來進行。

發售日未定／價格未定

立體大作戰II ＡＣＴ／EPIC SONY

在房間裡面，到處鼓動著不可思議的感覺的ＡＣＴ。從45度上方所看到到的畫面。感到很有趣。

發售日未定／價格未定

海上遇險記 ＡＣＴ／休曼

要從像海神號豪華客輪一樣驚險萬分地脫逃出來的冒險遊戲，上下顛倒的感覺也很好玩。

發售日未定／價格未定

ＳＤ飛龍拳 ＡＣＴ／文明腦

遊戲的畫面雖然還沒有公開，龍飛跟明明則化成２台的人頭而身體是機器的可變機動戰士登場。好像還有設定了可以進入ＲＰＧ模式或者是錦標賽模式的選擇！

發售日未定／價格未定

飛龍拳之戰 ＡＣＴ／文明腦

除了知道這款遊戲是屬於「飛龍拳」系列的動作遊戲之外，遊戲內容詳細的部份什麼都不瞭解。還有龍戰士龍飛跟明明的敵人到底是誰？現在也不清楚。

發售日未定／價格未定

古城救美 ＡＣＴ／塞塔

有著非常恐怖的畫面的這款動作遊戲，氣氛很陰森。是否從標題畫面開始就跟吸血鬼有什麼關連？

發售日未定／價格未定

音速快擊手 ＡＣＴ／泰德

以往在業務用時的遊戲是拳擊戰。在ＳＦＣ版中好像變成了橫捲軸式的動作遊戲，似乎還設定了類似加分舞台之類的「試探力量」的畫面鏡頭，可以藉此了解自己的實力。

發售日未定／價格未定

餓狼傳說 ＡＣＴ／達卡拉

在ＮＥＯ・ＧＥＯ中備受歡迎的格鬥動作遊戲移植到ＳＦＣ版來發售了。可是，作品經過了移植之後到底變成了什麼樣的形態還不清楚，角色們的數量也令人關心。

發售日未定／價格未定

少年亞貝奇 ACT／達卡拉

以遊樂園做為舞台，那裡的海豹哥馬跟阿西貝少年等等大家所熟悉的角色，構成了活躍的動作遊戲，只是具體的舞台構成跟詳細的遊戲內容，現在還不清楚。
發售日未定／價格未定

鬼太郎 ACT／萬岱

在FC版中，已經出版過好多鬼太郎的SFC版的作品，這款還是第一彈。
'92年9月／¥8800

阿拉伯之夢2 RPG／文明腦

由100個故事所組成，盛況空前，聲勢浩大，具有阿拉伯色彩的RPG，採用了守護魔神之類獨特的遊戲系統，還有，本遊戲第2個部份也正在企畫中。
'92年8月／價格未定

童話物語 RPG／黑庫特



以宮澤賢治的童話來做為題材的RPG。沒有戰鬥及經驗值等項目是其特點，照片可作為參考。
'92年8月／價格未定

エルフィリア(未定) RPG／哈德森

由插圖畫家松下進擔任人物設計而完成的RPG，目前只發表了標題及一部份的工作人員的名單而已，是否真的能夠順利完成、出版、上市呢？確實令人擔心！
發售日未定／價格未定

デュアルオーブ(未定) RPG／艾瑪克斯

由艾瑪克斯現在製作中的RPG。在遊戲的標題發表了之後，大家馬上都會連想到會是什麼樣的RPG呢？可是很抱歉，到目前為止，真的什麼都不知道。
發售日未定／價格未定

辟妖除邪V RPG／亞斯基

以3D式的迷宮，金字塔的背景所構成的RPG，音樂則請羽田健太郎擔任，非常堅強的工作群。
發售日未定／價格未定

奇幻天書 RPG／講談社

講談社所製作的第一砲SFC作品，雖然到目前為止，只發表了標題而已，遊戲內容等詳細的情形尚未明朗化，敬請大家靜下心來，等待往後的情報吧！
發售日未定／價格未定

魔星迷蹤 RPG／阿斯米克

以雷娜絲這個星球當做舞台的RPG。戰鬥的場面以及魔法的圖案非常地豪華壯麗。好像也是繼承了以往的阿斯米克的路線，完成了這一款科幻色彩濃厚的RPG。
發售日未定／價格未定

真女神轉生 RPG／亞特拉斯

熱門的RPG之第3彈，無法律及無秩序的勢力都已佔據了世界，以東京為舞台來爭奪勢力。
'92年10月／¥9800

緊急追緝令 RPG／卡普空

在卡普空的作品之中，非常稀奇的第一彈RPG。經由指令輸入的方式，戰鬥畫面預定以部份視野來呈現。組隊的形式最多可以8個人一組。容量也到達12M。
發售日未定／價格未定

魔界傭兵II RPG／塞塔



在FC版中曾經先行上市的「魔界傭兵」的續集作品，戰鬥方式變成了聖像決戰。
發售日未定／價格未定

夢幻冒險記 RPG／達卡拉

以「アーシアン」等著名的熱門漫畫家高河氏所擔任的RPG，劇本及音樂等製作也是請到了有名的人士來參加，似乎頗有架勢。敬請期待下回的報導吧！
發售日未定／價格未定

最終決戰 RPG／迪契特

請到了以木村氏為首，各路高手雲集的製作群來擔任劇本的設計，人物設計則由士居高之氏來負責。如此搭配組合來完成的RPG，遊戲的系統似乎是精彩的精華！
發售日未定／價格未定

迷宮女戰士 RPG／DATAM

跟學術研究「NORA」雜誌上所連載的同名漫畫，加以遊戲化的作品，已經發表了很久了。實際上，遊戲畫面上的情報出現了之後到底會變成那一種遊戲？的確令人掛意。
發售日未定／價格未定

戰鬥騎士 RPG／東京書局

富科幻色彩的RPG，從PC版所移植過來的作品。SFC版的畫面目前還沒有公開過，只有RPG集團，SNE組好像才可以對於原作的部份有所期待。
發售日未定／價格未定

成龍記II RPG／勝利音產

養育龍的RPG，以擔任「機動警察」導演而聞名的押井守氏，這回擔任遊戲設計者，人物的設計則由櫻玉吉氏以及前作的工作人員來參與。規則與衆不同的RPG。
發售日未定／價格未定

天魔神將 RPG／黑庫特

以本宮廣志氏的同名漫畫做為原作的RPG，好像是以佛教的神話世界來做為舞台而完成的作品，遊戲的細部設定等詳細的情形到現在還不清楚，請期待下次的情報。
發售日未定／價格未定

超級中國人世界2 RPG／文明腦

2名功夫少年，傑克跟阿龍所活躍的「超級中國人世界」的續篇作品，繼承應該都是跟以前一樣，繼承了前作的風格，可是，這一回的敵人到底是誰還不知道。
發售日未定／價格未定

魔法世界 RPG／HOT·B

迷惑在魔法所支配控制的世界「色茲」裡的主角顯得很活躍，城堡之類的場所，其視覺畫面是賣點。
發售日未定／價格未定

指輪物語 RPG／邏輯

把J·R·德魯金的科幻小說「指輪物語」加以遊戲化的作品，先從自海外完成的個人電腦版移植過來。對非常喜歡幻想的人來說，是無人不玩的超級名作。
發售日未定／價格未定

魔法門2 RPG／邏輯

以超高度難解而聞名，從個人電腦版移植過來的作品，畫面全部都由3D所構成。完成了大大小小各種的要求，接近了完成真正目標的，聲勢壯大的劇本才是賣點。
發售日未定／價格未定

回到未來2 RPG／東芝EMI

由史提芬史匹柏擔任總指揮，羅伯特沙美吉斯擔任導演的超級熱門科幻電影，加以遊戲化之後所完成的作品。電影一共有3部，本遊戲是以第2部的情節為基準來製作的。
發售日未定／價格未定

SWIV RPG／日本椰子

日本椰子初次製作的射擊遊戲。光從標題畫面來判斷的話，好像只知道這款遊戲使用了迴轉機能。不過對於詳細的部份，遊戲的內容為何就完全不知道了。
發售日未定／價格未定

銀河風暴 RPG／柯拿米

是具有2D（雙向）捲軸功能及3D舞台的ACT。而其多彩多姿的頭目角色，也正是賣點。
'92年9月下旬／¥8800

SODER NOVA RPG／柯皮亞系統

柯皮亞系統所製作的第一款SFC作品，標題是代表著「超新星」的意思。到目前為止，到底會作成哪一類型還不明瞭，到內容公開以前，似乎還有一段時間。
發售日未定／價格未定

狂擊使命 STG／迪契特

迪契特參與製作的第一集SFC作品，以往在業務用的時候曾經非常活躍的縱捲軸式射擊遊戲。利用自機所噴射的噴火口，可以打倒敵人，是款系統獨特的遊戲。
發售日未定／價格未定

鈴木亞久里F1大賽 SPG／邏輯

從今年開始，將要轉到本田車隊來出賽的鈴木亞久里選手親自擔任監修，也可以雙打進行對戰。
'92年7月17日／¥8800

中嶋悟賽車 SPG／巴利耶

SUPER F-1 HERO

F1賽車手中嶋悟氏雖然令人惋惜地從現役選手退休，但他親自出任監修F1賽車遊戲，在FC版中也有過的ADVICE等機能預定也將載入，當然也可以跟中嶋對賽。
'92年10月中旬／¥8900

超能力捧球2 SPG／文明腦

「超能棒球」系列作品的第2集，這一次選手將採用實際的名稱登錄，而中央、太平洋兩大聯盟的選手也顯得十分活躍，好像這次也有跟前作一樣的秘打機能。
'92年8月／¥8800

熱戰足球賽 SPG／帕布雷斯特

由帕布雷特出品，大家耳熟能詳的群雄混戰足球遊戲，跟「バトル ドッジボール」一樣地，安排了不少令人眼花撩亂的必殺秘技，角色們獨特的射球場面令人期待。
'92年12月／¥9500

世界馬拉松 SPG／美爾達克

最近，隨著CIS、舊蘇聯政治情勢的變化，發表了將要再度舉辦的世界最長的賽跑，製作成的遊戲。從巴黎開始橫越歐洲大陸，再邁向北京的馬拉松到底是如何呢？
發售日未定／價格未定

メジャータイトル(未定) SPG／艾雷蒙

從業務用的遊戲移植過來的高爾夫SPG。強力遊戲中，最大的「全力能量射擊」非常地爽快！
'92年10月／¥8800

2020棒球 SPG／K娛樂團

由機器人來組隊競賽，有點粗野化的棒球遊戲，在西元2020年，未來社會的棒球場上所舉行的棒球賽，高性能的棒球機器人的設定，可以說是非常獨特的創舉。
發售日未定／價格未定

小拳王 SPG／娛樂園

拳擊運動漫畫的金字塔：「小拳王」加以SFC化的遊戲，展開了跟拳擊手們的一場生死惡鬥。不斷地挑戰過關，到最後要跟拳王荷姆·曼德沙展開對戰。
發售日未定／價格未定

大相撲 SPG／特庫磨

在任天堂中所發售的「大相撲」這回以SFC版來登場，因應著最近的相撲潮流所出版的遊戲，不過最重要的遊戲內容到底在哪裡，到目前還是真象不明。
發售日未定／價格未定

休曼大賽車 SPG／休曼

在PC版中，休曼出品曾經創造了瘋狂的銷售奇蹟的F1賽車遊戲。然而移植到了SFC版之後，其詳細的情形到底是如何呢？到現在為止，還不知道呢！
發售日未定／價格未定

名人高爾夫 SPG／東寶

由職業高爾夫選手芹澤信雄擔任監修的高爾夫遊戲，詳細的情形，包括球場的設定。遊戲的模式等各個部份，到目前還沒有公開，敬請大家耐心地慢慢等吧！
發售日未定／價格未定

高桿!!! STG／任天堂

任天堂所出版的高爾夫遊戲，是不是依照以前的那一款「任天堂高爾夫」來設定的呢？遊戲的系統現在還沒有公開，因此無法判斷，不過好像是以未來做為舞台……。
發售日未定／價格未定

熱血躲避球 STG／日本技術軟體

熱血高校的硬漢小子國雄及同伴們所活躍的，從業務用開始，經過了任天堂版，PC版、GB版，這一次移植到SFC版，結果到底會變成如何呢？
發售日未定／價格未定

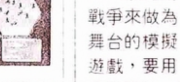
銀河英雄傳說 SLG／德間書店

把田中芳樹同名的小說加以遊戲化作品，2位英雄萊因哈特楊展開了一場絞盡智慧的戰鬥。
'92年9月／¥9800

現代大戰略 SLG／亞斯基

「大戰略」系列的作品移植到SFC版中，思考的例行程序也加以強化過。
'92年9月／¥9800

前進越南 SLG／黑庫特



以越南戰爭來做為舞台的模擬遊戲，要用白兵戰法，把越共解放軍好好地修理一頓。
'92年9月／價格未定

F29 SLG／想象像者

海外的飛行模擬遊戲。駕使著使用FLY BY WIRE的前進機翼F29，飛向天空，機體的操作以及飛行能力界限等要素，在遊戲中也做得非常逼真。
發售日未定／價格未定

試管螞蟻 SLG／想像者

螞蟻作巢的模擬遊戲，跟「シムシティー」中大家所熟悉的華爾萊特氏的作品一樣。都是經由海外的個人電腦版移植過來的。要在人類的家裡面做巢，把人類趕出去。
發售日未定／價格未定

試管城市II SLG／想像者

玩家要建造城鎮，然後使其發展，變成為都市的模擬遊戲，跟前作「シムシティー」一樣，也是由海外的個人電腦移植過來的，第2集不是由任天堂，而是由想像者發售。
發售日未定／價格未定

パワーモンガー SLG／想像者

作者彼德・莫莉優氏親自打算開發市場，從海外版個人電腦中移植過來的遊戲。內容大致分為統治居民，發動產業戰爭，以及向其他的土地不斷地侵略攻擊等模擬遊戲。
發售日未定／價格未定

諸神紀世 II SLG／想像者

從神的觀點來使人類移動的模擬遊戲「ポピュラス」的第2集。雖然這也是從海外的個人電腦版移植過來的遊戲，這次的淸況到底改善到什麼程度，目前還不淸楚。
發售日未定／價格未定

羅馬尼亞狂想記 SLG／想像者

已經決定要移植到日本版個人電腦界的海外模擬遊戲。遊戲的內容好像是把「パワーモンガー」跟「ポピュラス」合成之後，再分成2段的樣子。詳細的狀況目前還不明朗。
發售日未定／價格未定

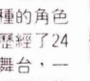
ロードモナーク SLG／A樸克

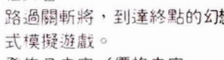
日本FALCON的個人電腦版移植遊戲。向角色們下達命令，判斷狀況後再採取行動。
發售日未定／價格未定

妖獸軍團 SLG／卡普空

在卡普空的作品之中，居然也有稀奇的個人電腦移植版，在個人電腦版裡面，基本上也追加了SFC版獨自的規則，到底是經過如何地修改完成？詳情還不明瞭。
發售日未定／價格未定

皇家騎士團 SLG／魁斯克





使用80餘種的角色，歷經了24個舞台，一路過關斬將，到達終點的幻想式模擬遊戲。
發售日未定／價格未定

龍行天下 SLG／休曼

這是一款幻想式模擬遊戲，要統治徘徊在各個場所的角色來增強戰力的真實時代背景模擬遊戲。詳細的情形到底是如何？由於資料尚未充分地公開，目前還不明白。
發售日未定／價格未定

超級倉庫番 PZG／帕克因影視

要把堵塞在倉庫裡面的行李移動出來的解謎遊戲，過去已經在個人電腦版及其他機種的遊戲軟體中上市發售過了。這回SFC版的情況，詳情並不明瞭。
'92年8月／6800

うごく繪（未定） PZG／阿魯特羅

只知道是要移動著圖畫的張數來完成畫面的遊戲，其他的內容還不淸楚。
SFC的繪畫機能可以說是非常地突出，在本遊戲中一定可以好好地運用！
發售日未定／價格未定

太空迷方塊 PZG／K娛樂團

縱向型具有模擬風格的解謎遊戲。要把從上方墜落下來的方塊，一個一個地打掉。
發售日未定／價格未定

立體方塊 PZG／帕普

是Q＊bert的SFC版，內容大致是要爬到並排成立體狀的方塊上面去，改變它的顏色。
發售日未定／價格未定

自我中心派 ETC／帕爾軟體

以獨特的打手登場而聞名的漫畫所完成的遊戲。以前已經以個人電腦版打出了知名度，越是到了後面，出現的打手也就越多。在這次的SFC版中會出現幾個人？
'92年8月／價格未定

モノポリー（未定） ETC／多米

自從1935年開始，就在美國、日本及全世界風行一時的板上遊戲。這回終於要以SFC的姿態來跟大家見面了，在過去已經以トミー版、FC版以及GB版上市過了。
發售日未定／價格未定

茶間傳說 ETC／I・G・S

由I・G・S所發售的桌上遊戲。遊戲的模式分為2種，有單人玩的「故事情節模式」跟最多可以有四個人一起來的BLOCK PLAY（玩方塊）模式。
發售日未定／價格未定



斬II

對應機種：SFC
發售日期：1992.5.29
容量：8M＋64K RAM（附電池記憶）
日幣定價：¥9800
製作公司：WOLFTEAM（狼組）
型態：SLG（模擬）
撰文大將：凌鑄松

遊戲的目的

◉斬II的特徵：

這是一款移植自日本個人電腦版，並忠於原作的遊戲，除了一些基本的架構不變外，更添加一些新的構想在裡面，使得它成為一款戰略性相當高的遊戲，而這正是以前一般模擬遊戲所沒有的特徵。

◉登場的角色設定：

登場武將人數，據製作公司公佈，總勢在900人左右，是繼MEGA-CD戰略名作「天下布武」以來，第二高武將總數的戰國模擬遊戲，而此遊戲賦於武將的另一個特徵便是，依年齡的不同，一名武將的臉形圖樣會有最多三階段的變化（青年、中年、老年），這更是一項創舉。

◉獨特的配下武將選擇設定：

一般的戰國模擬遊戲，在初期選擇君主時，只能挑各掌權的大名、國主或領主來開始遊戲，但此遊戲相當特別，你可以在選擇你所要扮演的角色時，不選各國的執政者，而選他手下的某一名武將來開始遊戲，甚至連浪人也可選擇，在你選擇此名人物後，可運用你的頭腦，如何在衆多家臣中出類拔萃，並除掉你的君主自立為王。對於玩慣公式化戰略遊戲的玩家來說，又是一個新的挑戰。

◉立體的合戰畫面：

最受戰略迷重視的兩軍對陣畫面，在此遊戲中又再創另一種風格，它以立體的格子構成各種高低不同的地形，並以斜面呈現其立體的效果，使得玩家在感覺上有全然一新的感受。而兩軍交鋒的打鬥畫面，類似IBM-PC版的「中國象棋」打鬥法，以角色相互在畫面上搏鬥來展現，令你有說不出的驚喜感覺。

操作說明

◉十字鍵：

控制畫面上游標移動之用。

◉開始鈕（START）：

叫出全國地圖的場合之用。

◉A鈕：

決定指令與部隊調配的確定用，也可以叫出指令的視窗。

◉B鈕：

取消指令及使視窗收回之用。

◉X鈕：

基本上的作用與A鈕一樣，通常在地圖上按下，以查看國情用。

◉Y鈕：

單獨使用並無作用，但押在此鈕後，再按十字鍵的方向，便可以使地圖畫面依你所按的方向快速捲動。

◉L鍵：

可使地圖快速的向左捲動。

◉R鍵：

可使地圖快速的向右捲動。

◉選擇鈕（SELECT）：

在遊戲中不使用此鈕。

遊戲啟動說明

◉標題指令操作：

一、1人で始める（1人玩）若選重新玩的話，在決定人數後，便進入劇本選擇畫面。

二、2人で始める（2人玩）

三、續きをする：（繼續上次的記錄）

◉劇本選擇畫面：

一、新勢力抬頭（時間：1550年（天文19年）春）

這是一個戰國序幕展開的時代，各地的武家擁兵自重，正野心勃勃的欲攻城掠地，日本全土呈現一觸即發的火爆狀態，戰國名將出現最活躍的劇本，便是這個舞台。

二、信長包圍網（時間：1570年（元龜元年）夏）

織田信長於西年1560年（永祿3年）以2千兵奇襲今川義元之上洛軍隊二萬五千大軍，因戰法成功，將今川義元討死，因而天下聞名，而甲斐國的名將武田信玄和越前的朝倉義景以及丹波國的淺井長政，正虎視眈眈的欲發動戰爭，使得天下出現動盪的危機。

三、本能寺以後（時間：1582年（天正10年）秋）

聲勢如日中天的信長，在與三河的德川家康同盟後，聯手於同年3月11日向武田勝賴統治之甲斐國進攻，並大勝武田軍而使勝賴自殺，並於4月21日凱旋。

朝廷爲拉攏信長，欲以高官賜與，但不爲信長所受，而至5月上京時，在京都本能寺遭部將明智光秀發動的叛變而被迫於本能寺自盡。一代奇才殞落後，造成新人出頭，而展開另一頁新里程。

四、關ケ原前夜（時間：1600年（慶長5年）春）

信長死後，忍氣吞聲的三河德川家康，終於如願以償的藉機坐大，而原先一直在關白大臣豐臣秀吉陰影下生活的他，也在秀吉於1598年（慶長3年）病逝後，完完全全擺脫了，他並一步一步的聚集權力，完全不把秀吉之子，也就是繼任為關白大臣的豐臣秀賴給放在眼裡，因而使得原秀吉之重臣中的石田三成、小西行長……等人的不滿，而促成了日後決定日本最終統一合戰「關ケ原之役」的展開。

◉難易度設定：

依你的程度，可從最簡易的入門開始，或是一般的通常模式，還是困難一點的上級設定。

◉角色的決定：

在遊戲人數、劇本舞台以及難易度設定完後，再下來便是決定人物選擇的日本全國地圖畫面，基本的設定為每個格子內皆有一城，你可以用游標指向喜歡的地圖上，按下A鈕後，畫面上便會出現此城內所有的人員一覽表，在前面的是姓名，而在後方的字，則表示此人的地位，註解如下：

一、大名：（簡寫大）

一國之守護，是最大的統治者，可在遊戲中行使全部指令。

二、重臣：（簡寫重）

是各國大名手下的重要大臣，可行使之指令與大名相近，但仍需在大名命令你時接受命令辦事。

三、部將：（簡寫部）

一般武將，通常是臣服在重臣或大名的手下成為從屬武將，而在出兵時依大名或重臣的移動力值，若軍團一樣的話，便需遵令出兵，使用的指令相當有限。

四、浪人：（簡寫浪）

旅遊在各地的流浪武士，可旅行各國，覺得遇到好主子時，可以投靠為其部將，是較活的角色，但能用的指令相當少。

※備註：在地位後方尚有阿拉伯數字（1～8），是表是軍團的編號，當部將的必需在大名或重臣所率領同軍團出征的場合時出征，比如說大名1出兵的話，那軍團表中寫著部將1的人都要一起出兵，而玩家們在選角色時也要衡量清楚，因為能使用的指令也會不同。

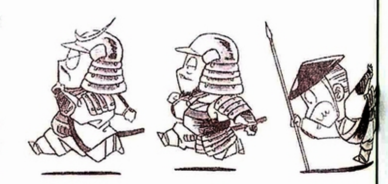
遊戲記錄方法

當你玩累不想玩時，只要在遊戲循環到戰略回合時，按指令的「機能」，便會看見記錄的指令（セーブ），按下後便可保存目前所玩的進度，若在記錄後再按下中斷的話，便可以使遊戲停止，不再玩下去。當下次再玩時，只要在標題畫面選「續きをする」，便可以繼續玩下去。

另外還有一點便是，當你在記錄（セーブ）後，若繼續玩下去的話，若是玩到一半覺得玩的不好的話，也可以在戰略回合時以叫出檔案（ロード）的指令來叫出上一次你記錄（セーブ）的地方繼續重來一次。

◉一年之構成設定：

在遊戲之中，每一年皆由四個季節構成（見流程圖），在冬季過後，便跳為下一年，然後再由春季開始循環。



遊戲的流程設計

流程圖：

春季 → 夏季 → 秋季 → 冬季

循環至來年之春季

◉一季之構成設定：

在一年四季中，每一個季節也會有四個回合來構成（見流程圖），在每一季的四個回合中，除了第一回合為使用指令的戰略回合，其餘二、三、四回合皆為調動兵馬行軍的移動回合，在第三次行軍過後，則會更換為下一季節，並由戰略回合再展開。

流程圖：

戰略回合 → 第一次行軍 → 第二次行軍 → 第三次行軍

循環至下一季節的戰略回合

◉簡述：

一、戰略回合：

內政與外交、軍備、編成…等指令之行使回合。

二、行軍回合：

移動各軍團在地圖上行動用之指令，通常用來往返自軍各城，或是攻打敵國之用，在你行軍至敵國本城時，便會發生戰爭，而像這樣的行軍場合，在一個季節中會有三次。

三、戰鬥回合：

當你行軍至敵國時，便會發生戰鬥畫面，而若是與你不相干的其它兩國交戰的話，畫面上則會顯示戰鬥後的結果來提供你參考。

指令概要

由於你在遊戲一開始所選擇及設定的人物不同，你在各季節的四個回合中所能使用的指令也有不同，請看以下之檢索表介紹：

（指令概要→）

回合別＼身份	大名	重臣	部將	浪人
戰略回合	內政 外交 諜報 編成	遂行 獨立 放浪	遂行 獨立 放浪	移動 募集 訪問 仕官
行軍回合	行軍 強行 渡海 待機	行軍 強行 渡海 待機	行動不可	行動不可
戰爭回合	突擊 移動 強行 待機 鐵砲 援軍 退卻	突擊 移動 強行 待機 鐵砲 援軍 退卻	遂行 移動 強行 鐵砲	行動 不可

各回合之重要目的

在戰略、行軍及戰爭三個不同回合的過程中，都有他獨特而必需要注意的幾項要點，在此列舉如下：

◉戰略回合～最需注意之重要回合～

為了富國強兵，在戰略回合有很多值得注意的地方，而在此回合中的一些準備動作，往往關係到其它回合進行時的結果，所以說是不可不注意的一環，其中有幾項要點：

一、軍資金及俸祿：

在戰略回合中，行使指令必需常用到金錢，因此要有計劃性的運用，而關於俸祿，在編成指令實行時要注意，他關係到武將的忠誠心，若太低時，則有叛變、流浪的可能。

二、人材的確保「諜報」：

「良將是國防之基石」，這句話所言一點也不差，在斬II代的遊戲中，積極的拉攏他國的人材，也是遊戲中的戰略重點，在缺乏良將時，要以「諜報」的「武將調略」，來拉攏敵國優秀的將領或是浪人來鞏固自己的武力。

三、強健軍隊的組織「編成」：

要想百戰百勝，攻無不克，一定得要組織強健的軍隊，在編成畫面時，要依實際的狀況，仔細的將大名及重臣手下的部將分配清楚，尤其是各兵種的分配一定要注意了，不要將金錢做無謂的浪費。

四、資金源的確保「內政」：

在遊戲中，資金的來源是來自每季節的商業收入，以及每年秋季的石高收入，要想在這些徵收時期到時獲得較大的利益，就要善用「內政」指令中的一

些建設指令來提升自城的多項產業數值，才可以使資金徵收平衡。

五、城之防備的充實「內政」：

除了要有強大的軍隊來鞏固國防外，一座城的防禦也是相當重要的，在自城的規模低下時，要用「內政」指令中的「增築工事」來提升城的規模，以免在遭受敵人攻城戰時不利。

六、外交防止敵國攻打的手腕「外交」：

在戰國的亂世中，四面八方都是如豺狼一般的野心者，為了避免你在攻打一個方向敵國時，遭受到敵國扯後腿的傷害，最好以「外交」指令中的「同盟締結」來拉攏一些其它方向你不想先行發生戰事的國家與你同盟。這樣可以避免你的「後顧之憂」。

◉行軍合回～攻城略地、調兵遣將之回合～

這個回合是以軍隊的移動，以及發動戰爭來做為重點，其要項列舉如下：

一、行軍方法：

在行軍回合時，按下A鈕便可叫出軍團的一覽表，在你決定行軍的大名或重臣的軍團後，再來地圖上便會顯示你能移動的格數，以游標指向欲駐軍的地點後，軍團便會決定設定，當你按「終了」時，便會看見你所指派的軍團由城中出兵到你先前行軍回合時指定的地點。

備註： 在地圖上若看見有部隊駐軍的話，不管是敵軍還是我軍，只要將游標指向這軍團上方，並按下A鈕，便可以看出此軍團的軍團長（大名或重臣）及其從屬部將的軍隊資料。

二、兩軍團為一組的攻擊：

在行軍時，若是一次將兩個軍團接近一點在地圖上行軍的話，在其中一個軍團發生戰爭時，便可以提供戰爭那軍團在指令行使上有援軍的指令可用，但你要使用援軍指令的時候，有些先決條件，那就是你請求援助的軍隊，不管是自國或是其它國，一定得要在距離設定的範圍之內才行，意思便是說，被你請求出兵之國的軍團，必需是在你交戰國附近能以普通「行軍」一次到達戰場的才行，因此你若是求援無門，便最好兩軍團同時向敵城進攻，必要時才不會因你離本城太遠，而又沒其它軍團隨行而孤軍奮戰。

三、其它的行軍事項：

①渡海：

靠近海岸的國家，欲渡海到另一岸的敵國進攻時，必需要注意有無「渡海」指令，若無則表示你與海賊友好度不夠，必需在10以上才能渡海，因此要在戰略回合中以「外交」指令中的「他國援助」來提升，方法是只要一直按左或右，將帶有顏色的方格一直移動色塊到海上，便會看見日本海域一閃一閃的發出紅光，便表示你現在請求援助的對象是海賊，只要你指派一名軍團長（大名或重臣）前去交涉，付足所需的外交費100元後，便可使你與海賊的友好度提升上去。

②他國戰鬥：

在各行軍場合中，敵國之間也會相互交戰，最好捉住機會仔細觀察自動顯示的交戰狀況，便能分析一些日後作戰的方針。



◉戰爭回合～決定生死的重要關鍵～

這個回合是在你行軍與敵城軍隊遭遇時，便會發生的一個回合，主要的目的便是制服敵軍的總大將，並攻下其本城為主要之目的，其中要項如下：

一、移動方法：

在戰爭之時，將游標移至空格後，再按下A鈕，便會出現我軍出陣全員一覽表，你以游標指向欲移動的武將後，再按下A鈕，畫面便會轉換成戰場，而游標也會指向剛才你決定的人選，同時並有指令出現，選擇「移動」或「強行」後，畫面上便會出現黑及白的格子，白的便是你所能到達的地方，可以游標指向欲至之位置格上後，再按下決定的A鈕，便可以指揮此部隊移動。但要注意的是，「強行」指令雖可多走一倍的路，但卻會降低士氣10，未滿10，則無法再行使「強行」的指令。

二、戰爭結果表示：

在兩軍對打一陣之後，畫面下方會顯示交手雙方的將名、剩餘的士兵數、以及兩軍隊的士兵士氣（並非整體的士氣），可由其中得知戰果。

三、自動戰鬥的突擊指令（只有總大將才可使用）：

在總大軍的指令中才有，一旦下達，全部的在場部隊，都會自動行動展開攻擊，使用此指令時，最好士氣要高，攻擊力才強。

四、戰場地形的運用：

在戰場上，站在高地駐軍，可提升自軍受敵攻擊時防禦的能力，同時在高地也可以看清敵軍的動態。

五、奇襲：

這情況發生在我軍與敵軍情報力差距相差太多的時候。發生被奇襲的一方，將會3個回合無法行動。

六、鐵砲的運用：

在編成中，若給部將配上鐵砲，則可大大的提升戰力，唯價值不低，必需善加利用，而鐵砲在戰爭時，若遇上下雨或下雪，那便無用武之地了。

軍團構成的組織

在斬II的遊戲中，「軍團」與「部隊」的概念是較為玩家所不解的，在此詳加說明，並請參閱下方之軍系構成編制圖，便可了解。

在一國之中，最多可有8個軍團，8個軍團長的人選，除了第一軍絕對為大名的所屬外，其餘2～8這7個軍團長的職務，必需要是「重臣」身份的人才能擔任，若你缺乏「重臣」的人材，可用「編成」指令叫出武將全一覽表，再決定一名「部將」身份的武將後，以「重臣昇格」的指令將其提拔，如此一來便會多加一位軍團長。

而一個軍團之中，最多可有8個部隊，每個部隊皆有一名「部將」身份的將領指揮，除了部隊編號1的為大名的從屬部隊外，其餘部隊編號2～8的隊伍，皆為重臣所帶領之軍隊，依重臣的編號舉例來說明，比如說這重臣編號是「重2」的話，那軍團一覽表中，所有顯示「部2」的隊伍，都是這名重臣的從屬軍隊，最多會有8個。如此一來，大家應該了解如何看自己軍隊的分配狀況，若是分配不均時，也可以在「編成」指令中，以「所屬變更」的方式將欲變動的部隊更換其所屬之軍團。

◉軍系構成編制圖：

1軍（大名指揮下） 部隊1（大名指揮下）
部隊2（部將指揮下）
部隊3（部將指揮下）
部隊4（部將指揮下）
部隊5（部將指揮下）
部隊6（部將指揮下）
部隊7（部將指揮下）
部隊8（部將指揮下）

2～8軍（重臣指揮下） 部隊1（重臣指揮下）
部隊2（部將指揮下）
S（部將指揮下）
部隊8（部將指揮下）
部隊2（部將指揮下）



◉勝利條件：

一、單獨勝利：使用角色：（大名）

將日本全土的大名打倒，使全國在你統治之下。

二、同盟勝利：使用角色：（大名）

日本全土只剩下兩個大名時，若你與他相較之下，你的領土石高總值比他大的話，便會可以用同盟統一來平分天下。

三、任命勝利：使用角色：（大名）

由電腦的皇家指派你為關白大臣而勝利，但有四個附屬條件，一是大名威信需達99，二是你的全勢力總石高要到一萬石以上，三是你的總石高要是目前全國各大名最高者，四是必需攻下京都所在的二條城（日本全土中央處）。有了以上條件後，朝廷便會派人來向你傳達封官之意，若接受則破關，若不接受也可繼續遊戲下去。

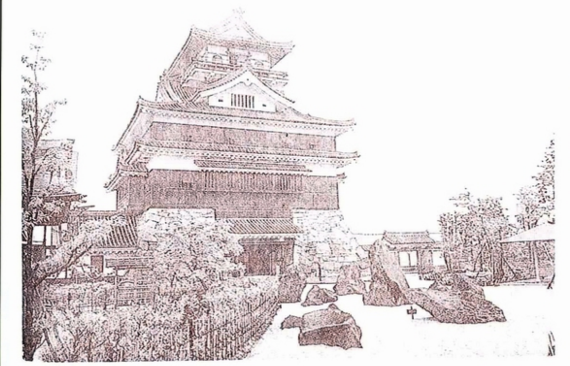
四、從屬勝利：使用角色：（重臣、部將）

若你一開始所選擇的身份非大名時，在遊戲中若你跟隨侍俸的大名支配全國的話，也算破關。

◉敗北條件：

一、生存敗北：

在遊戲之中，敵國大名達到上述的勝利條件時。



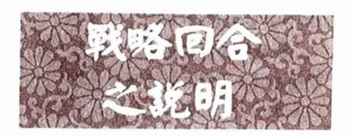


二、死亡敗北：

自己所選擇的角色死亡時，除大名有３次後繼的權力外，其餘如重臣、部將、浪人三種身份的角色死去的話，遊戲便結束。

三、日本戰國結束：

當你玩的時間過長，超過1643年（寬永20年）時，遊戲會依歷史時間拖延太久而自動結束。



◉A鈕：叫出戰略視窗及決定指令用。

◉B鈕：結束戰略視窗及取消指令用。

◉指令的選擇・決定：

以十字鍵來移動游標來選擇指令，在決定使用那一項指令後，畫面便會出現軍團一覽表，看你要對誰行使指令，決定後按下Ａ鈕，便會出現「實行」及「中斷」兩選擇，確定後按下即可。

◉指令實行之差異點：

除了你選重臣為身份外，其餘如部將及浪人能使用的指令皆不多，而即使重臣他能和大名使用一樣的指令，但在大名下達指令給重臣時，重臣仍需服從。

你使用戰略回合的指令時，每一個人（不論身份），一回合只能行使或接受命令一次而已，一旦使用過了，畫面上便會將此名武將姓名變色，以和未行使指令的白色姓名武將加以區別。因此武將愈多，能使用的指令種類及次數也愈多。

你下達命令給手下後，若此名武將忠誠度不高的話，往往有可能拒絕你的命令，因此也要多加注意。





◉內政：

自己國家的內政管理之指令群。內政能力高的武將最適合從事此類工作，效果優於內政力低之武將，而內政施行好的話，施行內政那名武將所在之城的人民感情便會上升。詳細的大名能使用之戰略指令介紹如下：

一、稅率變更　費用：0

更動所屬領土的收成徵收稅率，共有三種制度如下：

①四公六民……輕稅（住民感情＋２）

②五公五民……通常之稅率（住民感情±０）

③六公四民……重稅（住民感情－２）

二、土地開墾　費用：一次100金

可開發耕種之土地，提升石高值，秋季收成也較多。

三、治水工事　費用：一次100金

建築防颱、水災等災害的防禦工事，使災害發生時損壞較低。

四、商業投資　費用：一次100金

提升城內的商業發展，使商業值上升，在每季的商業收稅金額便會提高。

五、增築工事　費用：一次100金

提升城的規模，便是指城的防禦值，在遭受敵人圍城時較不易陷落。

※收入概述：

收入共有兩種，商業收入是指每季節從住民那徵收所得的金額，商業值高的城，收入便愈多。而石高收入所得的金錢，則是每年秋季可獲得，金錢數較龐大，而所得的金額數是依你各城的石高值總合而定，而在石高徵收金納入時，同時也會扣除自國所有武將的俸祿金額，若不足時，忠誠度便會下降。

◉外交：

行使外交指令，需外交能力強之武將行使，效果才會好，也較易成功。要注意的是，若行使指令失敗的話，實行指令之武將的忠誠度有下降的可能性，若行使外交指令失敗的人是大名或是重臣，其配下的所屬部將的忠誠度，也會將有下降的危險。而外交指令詳介如下：

一、同盟締結　費用：一次10金

與他國大名締結同盟國，可防止他趁你出兵之際攻打你，這指令最好一開始便使用，是關係你事後遊戲進展的重要關鍵。

二、同盟破棄　費用：0

與同盟國結束同盟立場，通常在你欲攻打同盟國之大名時使用。

三、共同作戰　費用：一次100金

選出一名武將與它國進行共同作戰交涉，實行之後，決定欲同力攻打之國家後，再按一次「實行」，與你交涉之國便會告訴你是否答應，而你與它國交涉共同作戰之國，最好他們與合力攻打國之友好度低，才較易成功，一旦成功，和你聯手之國家會在時機到時向約定攻打國進攻。

四、他國援助　費用：一次100金

與他國友好度低下時，便要用此指令來提升，除了在一般戰略畫面中，一些大名主動會來找你求助外，你也可以用此指令花錢支援未來找你求援、而又與你友好度低下的國家，可使雙方緊張關係較為緩和。

五、援助要請　費用：0

以此指令可向他國要求軍資金的援助，對友好度較高的國家較易成功，而你指派的使者之外交能力也要好才會更容易促成此事。一旦成功可獲得50金的援助。

六、朝廷寄進　費用：一次100金

向朝廷的天皇獻上貢金，不論你指派誰去，都可使你勢力之大名的威信向上提升２的數值。

※與海賊衆的外交：

行軍時，若遇到渡海的瓶頸時，一定要用「外交」指令中的「他國援助」，並將游標的色框移至海上，才能與海賊衆打交道，必需要有持10以上的友好度，你的大軍才能渡海而行。

◉諜報：

一、武將調略　費用：一次10金

拉攏其它國家的武將或浪人加入我軍，對忠誠度愈低的人愈容易成功，尤其是浪人，成功機率很高，但有些頑固人（通常是名將）較不易成功。一旦成功之後，敵將或浪人便會成為你的從屬部將，供你調配，但要注意要其忠誠度是否適低才行。

二、武將暗殺　費用：一次10金

指派一名武將派忍者刺殺自勢力國以外的敵國武將或浪人，不過成功機率十分的低，不太可能有強將被你以暗殺來K掉，因此此指令顯得非常不實際。

二、惡評工作　費用：一次10金

到敵國對某名武將散佈其侍俸大名的壞話，使其忠誠度下降，過低時有可能他會反叛將大名殺掉，或是出走、獨立…等。你也可以利用此指令降低敵將的忠誠度到相當低時，再以「武將調略」將他給拉過來我方。

四、情報收集　費用：一次10金

提升自軍的情報能力，過低時，在戰鬥中若遭敵奇襲的話，有可能會因此三回合內無法行動。

◉編成：

武將的升遷調度、兵力的補充及鐵砲的購入…等等軍事準備的指令，其編成畫面如下：

軍：武將之身份及部隊編號。

大…大名
重…重臣　（身份）
部…部將

部１為大名所屬部隊
部２～８為重臣所屬部隊
（部隊編號）

（編成畫面→）



忠：武將對大名之忠誠度。
俸：此名武將的俸祿。
兵：武將配下的士兵數。
鐵：此名武將的鐵砲持有數。

※編成事項：

①行使人事指令時，需將游標指向武將名字的前方按下後，畫面上便會依你所指的武將身份，出現不同樣的指令。

②此時，若要進行編成，便將游標由武將名前移至後方，你便可以調整俸祿、兵數及鐵砲數。鐵砲依市價不同而有差異，要仔細處理以免金錢用盡。至於俸祿，你每向上調１，那名武將對所屬侍俸之大名的忠誠度也會向上提升１。

③大名在編成畫面中，除了購買鐵砲及補充兵源外，其餘人事上的指令一概無法對君主之大名使用。

◉編成場合之指令～選擇重臣時～

一、部將降格：

將身份為軍團長之重臣降職成為部將，會使其忠誠度減少，但在部將不足，而軍團長過多時，這是必要的手段。

二、武將解雇：

將重臣解雇不用，成為本城的浪人，隨時有離開的可能。

◉編成場合之指令～選擇部將時～

一、重臣昇格：

將部將提拔成為重臣，使其能擔任軍團長，忠誠度也會向上提升５，在無軍團而有太多部將時，不妨選一優秀人材為軍團長，並分配部分部將給他，又可以組成另一支軍旅。

二、所屬變更

將游標指向部將的姓名後按Ａ鈕，選擇此項指令後再以Ａ鈕決定，便可以讓此支部隊能變更所屬的軍團，比如說此國有３個軍團，分別為大１、重２、

及重 3，而此部將原本為部 1，是屬於大名的從屬部隊，在你按下此指令後，可以選擇將他的部隊改換成由重臣軍團長所帶領的重 2 或是重 3（2 軍或 3 軍）。這樣一來，玩家們可視狀況來自行決定如何搭配。

三、武將解雇：

同重臣編成指令中的「武將解雇」一樣，將部將解雇成為浪人。



重臣及部將在戰略回合時，都有受到主公（大名）命你去從事某項事件的可能，或許是開發，或許是出兵打仗，在大名對你下達命令後，畫面上便會出現這兩名角色身份的專屬指令，是表示對命令的回應態度，在此將四種指令介紹如下：

一、遂行：

在大名命你做某項事時，若回答遂行，便是照主公的意思去辦，但若不予理會按下終了，則會使你對大名的忠誠度下降。

二、放浪：

離開這個大名，不在侍俸此人，可旅行至各國尋訪中意的君主，而使用這個指令時，你配下的士兵數會減半。

三、獨立：

唯有重臣才能使用的指令。使用此指令的條件有二，一是必需你的軍團佔據住一個城，例如你的大名指派你行軍時，只有你一個軍團出兵攻打敵城，後來並打下此城據守，這便是第一個條件。

第二是你佔據一城後，不可以再讓其它軍團進駐此城，你駐守的城內的部將，全部是要自己的所屬，例如你的重臣編號是「重 2」，那此城內所有的從屬重臣編號也要是「部 2」才行。

有了以上兩個條件後，在戰略回合時，使用獨立的指令，便可脫離你的大名，自己成為新的大名。

四、謀反：

只有身份為「部」（部將）的人，才能使用此指令。此指令是在戰略回合時，由部將操作使用。由於你身份一直為部將，令你無法一展長才，你便心起異心想殺掉軍團長，自己取而代之，如此一來，便可擁有更大的權勢。

而若是謀反成功，原先你所聽命的軍團長便會被你所殺，你則可取代他地位，如死的是大名，你便成為大名，死的是重臣，那你便成為重臣，而使用此指令失敗的話，則會被貶為「浪人」。在此奉勸一點，此指令並不易成功。



一、移動：

由你所在之國的本城，移至相鄰其它國家的本城旅行，通常是你在此國中沒有找到合適的人侍奉他，所以才使用此指令移至其它國家，看看有無好的發展。

二、募集：

以「浪人」的身份召募武士加入你的部隊中當大兵，兵愈多，在你以「浪人」的身份向你所停駐之城的大名或是重臣請求擔任部將的「仕官」指令時，會較容易成功，募集的人數在10人以上更好。

三、訪問：

按下此指令，畫面上會出現此城內的大名或是重臣的全一覽表，你可以對你中意的軍團長訪問，看看此人對你的印象怎樣，若是「良」的話，則在你對此名軍團長使用請求「仕官」的指令時，較容易成為其部將。

四、仕官：

想從「浪人」的身份變成「部將」時，便要使用這個指令，可選擇一名身份為「大名」或是「重臣」身份的軍團長，來成為你請求「仕官」指令的對象，一旦成功後，你便會成為那名軍團長手下的部將。但要注意的是，若你行使「仕官」指令的軍團長其配下部將人數已滿（達 8 個部隊），便無法再要求加入。

機能設定的說明

⊙BGM（音樂）：

表示畫面上的背景音樂切換開關，切（ON）時便是要，切（OFF）時便不要。切換的決定鈕為A鈕。

⊙他戰鬥：

在行軍回合時，若兩敵國在互相交戰，畫面上會顯示交戰的狀況，可選擇要看或不看，（ON）便是要，（OFF）便是不要。也是以A鈕來切換。

⊙西曆：

切換地圖畫面上，年號的表現方式。在此遊戲中，共有西元及日本古代年號兩種顯示方式，當你以A鈕將西曆選擇（ON）時，畫面上所顯示的便是西式的年號，而若是你將西曆切成（OFF）時，那畫面右上角的西元表示便會不見，而成為日本古代的年號。玩家可依喜好更動。

⊙セーブ（記錄）：

當你不玩時，按下這個指令便可以將你目前的狀態保留下來，留待下一次再玩或是提供日後叫出檔案（ロード）的服務。

⊙ロード（提出）：

當你玩到一半若是不順手，想要重新來，由上一次記錄（セーブ）的地方再開始時，不必按主機的重來鍵（RESET），只要使用「機能」指令中的這一項「提出（ロード）」的指令，便可直接使遊戲回到你上次記錄的地方。

⊙中斷：

不玩遊戲時，在記錄之後，可用此指令使遊戲結束，畫面上會出現「先關電源，再按取出鍵（ELECT）拿起卡匣」的字樣。若你真不玩了，便照它的指示作，若是還要再玩，只要按下A鈕便可以繼續。

在一個季節中，最常使用到的場合便是「行軍」，在此分三個大項來說明各指令的用處。

行軍回合之說明

⊙一般地圖移動時：

一、行軍：

讓你所決定的軍團，以該軍團長之移動力來向它城行軍。

二、強行：

使用急行軍的命令，讓被你指派的軍團以行軍兩倍的範圍來移動，但會使總士氣值下降10，未滿10時便不可使用此指令。

三、渡海：

欲由鄰海之國渡船至對岸國家所用之指令，但使用此命令之國家，與海賊衆的友好度要達10以上才行，並且行使渡海的部隊駐城，也一定要在海邊才行，至於與海賊提升友好度的方法，請見「外交」指令中「他國援助」項目的說明。

四、待機：

不做任何行動，停留在目前駐軍的地方。

⊙遭受敵軍攻城時：

一、應戰：

在遭受敵軍攻打時，用此指令可指派城中的軍團出城迎擊，與敵軍發生野戰。

二、籠城：

不願出兵與敵軍野戰時，按此指令則待在城中遭受敵軍「包圍」或是「強襲」的攻擊，在城的規模堅強時，用此指令可使敵大軍受損嚴重，甚至可躲避戰事，減少我軍傷亡。但是若敵勢強大，而你城的規模不高的話，若不出城應戰，反而有被敵軍落城的可能。

⊙我軍在攻打敵城時：

一、強襲：

以士兵直接對守城進行強勢攻擊，可使敵城規模損傷迅速，但會大量消耗士兵，若士兵太少，千萬勿使用此指令，一旦失手，可能敵城規模未減，而你士兵全滅，弄不好還會使軍團長或部將死亡。在攻城時，最好讓戰鬥力高的武將帶大軍攻城較有利。

二、包圍：

以士兵包圍守城，不會損傷我軍士兵，在包圍時敵軍總士氣值會不斷下降，一旦降到底時，便會落城投降。但使用此指令時，最好將包圍的士兵數量大過城的規模，才易使包圍生效。

士氣增減之影響與說明

斬 II 代這遊戲，士氣的增減與作戰有很大的關係，同樣有兩軍作戰，比如說一方為士氣50、兵數50，和一方士氣99、士兵35的部隊交手，兵數少的反而有可能會獲勝。士氣低落的一方，往往在戰鬥時，攻擊較不具效果，有時甚至打敵人 0 的傷害，自己卻損失了。在此，將士氣對戰爭的影響加以說明如下：

⊙士氣對軍團之影響：

士氣若為 0 時，在行軍中每過一次行軍回合，士兵數便會減半，一直到 0 為止。

戰鬥時，若士氣低的話，即不容易打中敵人，自己在遭受攻擊時，損害會很大。

⊙士氣對城之影響：

在籠城場合中，若城內的士氣到 0 時，便落城戰敗。

⊙士氣的增減時機：

在行軍回合三次結束後，各軍團或是被包圍的城之士氣回復狀態如下：

一、待機或是待在城中備用之軍團，士氣可恢復 5。

二、未受敵軍攻打之城及被包圍在城中的守軍，士氣可恢復10。

※備註：除了以上兩個回復狀態外，被籠城的守軍在每一次包圍指令下達時，便會扣10的數值，不會到三次行軍完才扣。而在城外包圍的攻擊側軍團，在三次行軍後若未攻下該城，便會扣10的士氣值。



大名以外的各身份武將行軍場合時，都有一些特殊的限制在，請看以下說明：

⊙重臣：

在大名命令你行軍時，若你「遂行」照辦，便需照大名的意思走到他所要你到的駐軍位置，若大名未命令你時，你則可依自己的意思，帶領軍團中的部隊行軍至你所想行軍之處。

⊙部將：

部將的行軍能力，完全決定於大名或是重臣所下達的命令，隨從屬軍團移動。

◉浪人：

浪人由於不是官，所以不必行軍。

行軍移動之差異

◉移動力：

武將的移動力，是表示他在一次行軍合回中，所能夠移動的比例，一個軍團的行軍速度，完全決定於擔任軍團長之大名或是重臣們自身的移動力數值。

◉移動地形：

在日本全土的地圖上，只有設定平地、山、湖或海四種地形，通常移動力1的武將擔任軍團長的話，他帶領的部隊只能在平地行走，而2以上的軍團長，則連山也可以行軍。至於湖及海，則是要你有渡海的指令，部隊才能通過。關於渡海的指令，必需與海賊保持10以上的友好度才行，方法則請查閱「內政」指令中的相關說明。

◉季節之影響：

若遇上天災的「大雪」，則東北及北方全土之國家，其軍團卻仍要行軍時，只能有移動力1的移動格數，也就是只能在平地行走。

戰爭回合之說明

在行軍中與敵軍在城外遭遇野戰時，便會進入立體的戰爭畫面，在一場戰爭中，戰場上除我方的軍團及敵方的軍團各一外，交戰雙方尚可再加入一支援軍部隊參戰，總共戰場上最多有四個軍團。

在戰鬥中，你的軍團和敵人軍團各用完一輪指令後，便渡過一回合，在十二回合後戰鬥會自動結束，攻擊方需退却。



◉戰場上部隊的操縱方式：

一、部隊一覽表的選擇移動：

在輪到你行使作戰指令時，若將游標移至空格上後，再按下A鈕，便會叫出我方出戰部隊的武將一覽表，你可以畫面上的資料做大致的判斷後，以游標指向欲行動部隊之武將名，當你決定後，畫面便自動更換為戰場，游標也會指向剛才你指的部隊，等待下達指令。

二、部隊直接選擇移動：

若你不要分析什麼資料，要直接移動的話，可在戰場上直接以游標指向自軍部隊後，按下A鈕，畫面便會出現指令，等待你下達移動命令用。

◉戰爭時指令說明：

一、遂行：

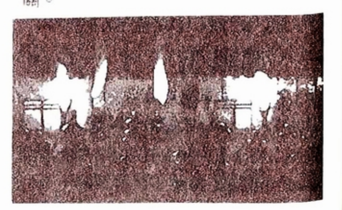
當你選擇遊戲的身份為「部將」時，在戰場上無法下達移動指令，完全仰賴軍團長的指揮，在他命令你時，按下此指令便是照軍團長的意思移動。

二、突擊：

只有軍團長才可下達的指令，可在指令施行後，命令未移動的部隊向敵方展開攻勢。使用此指令時要三思，要真正你的部將攻擊戰力皆強，部隊內士兵也多，才可以這樣玩，不然可會有反效果的。

三、移動：

移動及攻擊的指令。當你移至敵人所站之格時，便會自動發生戰鬥，而每名部將移動之格數，則和他的移動力有關。





四、強行：

命令部隊急行軍及攻擊的指令。此指令和在日本地圖上，行軍回合的「強行」指令一樣，都可以走比「移動」指令多2倍的距離，而與敵軍行至同一格內時，一樣會自動發生戰鬥。雖然可一下子到達較遠的位置，但士氣反而會下降10，士氣太低則攻擊力會受到影響，士氣到0時，士兵數還會自動減少。

五、鐵砲：

以「編成」指令中所購得的鐵砲向敵人攻擊。但此指令必須要敵人與你相鄰時，你才能夠使用，數量愈多，攻擊力便愈大。

六、援軍：

我方軍團長在戰場上，向其它國家的大名或重臣要求出兵援助我方之指令。被要求之國，除非是自己的勢力統治之屬城外，向其它敵國要求援軍時，在地理上一定要是相鄰此戰場之國家，並且和我國友好度很高，才會容易答應你的請求派兵助你。

而援軍召喚成功後，兩回合展開後，援軍便會開到，然後自動協助你作戰。

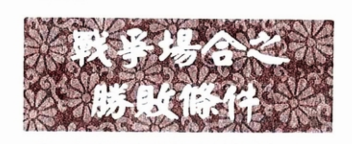


道三信長の岐阜城

七、退卻：

由戰爭之地退出，但一旦退出便是戰敗。

※備註：兩個部隊在同一格的地形上交手後，在人形的身旁會有上下兩個小數字，上面那個是此戰扣掉的士兵數，下面的數字則是士氣的扣損數（指此部隊自己的士氣度，而非全軍團之士氣度）。除此之外，在交手一完，畫面下方也會出現結果一覽表，以更方便你來查看。



◉攻擊方勝利條件：

一、殺死守方大將（大名或重臣）。

二、攻陷守方居城。

三、守方退卻而走。

◉攻擊方敗北條件：

一、攻方大將（大名或重臣）被殺死。

二、攻方退卻而走。

三、戰爭經過十二回合結束，攻方自動退卻。

◉防禦方勝利條件：

一、殺死攻方領兵大將（大名或重臣）。

二、攻方退卻而走。

三、戰爭經過十二回合，攻方自動退卻。

◉防禦方敗北條件：

一、守方大將被殺（大名或重臣）。

二、守方退卻棄城。

三、守方之城被強襲攻落。

四、攻方將守方之城的士氣度包圍至0而落城。

戰鬥行軍之差異

◉移動力：

移動力是表示一名武將在戰場上行動的能力，在「移動」指令施行時，你在戰場上依地形所消耗的移動力不同，能夠走的步數也有差異，而若使用「強行」的指令的話，能移動的步數會乘上2倍，但會扣總士氣值10的數值。

◉移動地形消耗一覽：

在戰鬥場合較勁時，會有很多不同的地形，每個地形在移動時所扣的機動力值皆不一樣，在此列舉如下：

一、平地：扣減1的機動力值。
二、森林：扣減2的機動力值。
三、沙濱：扣減1的機動力值。
四、河川：扣減2的機動力值。
五、海洋：不可移動。
六、岩山：不可移動。

※備註：在戰場上，有的地形為重疊的高地，在移動時，若爬上高地的話，除了原先移動要扣除的機動力外，還要再多扣一的數值。

◉災害對戰爭的影響：

若發生大雪的話，日本的東北及北方陸地的受害國家們，都會在發生野戰時有所差異，因為不管你武將移動力多好，此時的移動也會只有1，在戰場上移動時，自然限制多多，因此最好避免在「大雪」時出兵。

◉部隊顏色之說明：

一、使用1號搖桿的玩家部隊顏色：青色
二、使用2號搖桿的玩家部隊顏色：紅色
三、電腦所控制的部隊顏色：綠色
四、攻擊方部隊之援助部隊顏色：黃色
五、防禦方部隊之援助部隊顏色：紫色

◉部隊行動至各地形之高地上時的視線範圍：

在戰場上，你的部隊所在之地若與敵軍部隊間隔很遠的話，可能你會完全看不見敵軍所在，若想要發現敵軍的話，在平地上移動至規定的格數內，才能發現敵軍部隊的行蹤，但若登上戰場上重疊的高地時，則可大大的提升發現敵軍部隊的機率，在各地形的偵察敵軍格數皆有不同，在此介紹如下：

一、平地（指戰場上完全沒有疊之地形）：

站在此地可看見6格之內的敵軍部隊。

二、山丘（指戰場上重疊一格之地形）：

站在此地可看見9格之內的敵軍部隊。

三、高山（指戰場上重疊二格之地形）：

站在此地可看見12格之內的敵軍部隊。

◉氣候對戰爭移動之影響：

一、晴天或是多雲（晴れ・曇り）：

此種天氣時，對你移動時探測敵軍所在的格數，完全不具任何影響，你在戰鬥一開始時偵測敵軍所在的有效格數，完全和前面介紹在各地形的偵查敵軍距離時的格數相同。

二、雪、雨、夜：

此種天氣時，你站在各地形的有效偵測敵軍格數，必需參照先前介紹之各地形視線範圍的數值加以減半，而若是已經在出征前，你所在之國發生大雪的話，那此時又遇到下雨或是黑夜時，那偵測的格數便是原介紹值的4分之1距離。

三、大霧：

若發生此種氣候時，不管你站在何種地形，武將移動力有多好，還是要與敵部隊相鄰至近身的距離，才會發現敵軍部隊。

◉遭受意外攻擊的可能性：

若在戰爭開始時未發現敵部隊，那在交手未發生，而敵人部隊的位置也不明時，你妄自移動部隊向前走的話，若不小心碰到敵人所在的格子時，便會與敵人自動發生戰鬥，並強制使此軍行動終了，還會使此部隊士氣下降10。所以，不要隨便亂走才是上策。

部將及浪人身份的戰鬥回合

◉部將：

在你以身份「部將」的資格，隨軍團出陣戰鬥時，在戰場上可以控制你自己一名部隊之行動指令，但並不可使用如援軍、退卻一類的指令，這只有軍團長才能使用。

◉浪人：

由於浪人不屬於任何部隊，因此完全沒有戰爭的參戰資格，也不會出現在戰場上。



◉城之狀態表資料說明：

一、規模：最低0～99最高

表示此城的防禦程度，在籠城畫面時，遭受敵軍強襲指令時，便會消耗此城的規模，到0時便被落城敗戰。此值可用「內政」指令中的「增築工事」來提升。

二、石高：最低0～999最高

表示此城的農產值，影響一年之中收入最多的秋季納稅的金額數。此值可用「內政」指令中的「土地開墾」來增加。

三、商業：最低0～99最高

表示此城商業的繁榮度，影響每個季節開始時，自動徵收的賦稅金額數。此值可用「內政」指令中的「商業投資」指令來增加。

四、治水：最低0～99最高

表示此城治理防水工程的程度，在颱風發生時，較不易受到太大的侵害。此值可用「內政」指令中的「治水工事」指令來增加。

五、士氣：最低0～99最高

表示此城軍團之總士氣值，在遭受敵軍籠城攻擊中的「包圍」方式攻擊時，一次會下降10的數值，到0時，一樣會算戰敗落城。

六、住民：最低0～99最高

表示此城人民的服從程度，太低時會有發生暴亂的可能，一旦發生暴亂，會影響到此城的商業收入值。此值在使用「內政」的指令時，或多或少都會提升，除非你調高稅率。

◉軍團之一覽表狀態說明：

一、移動力：

數值表示此軍團的行軍能力，關係到部隊的行軍場合移動，因此格外重要，而一軍團的移動值，完全取決於擔任軍團長的大名或重臣其自身之移動力值。

二、總兵力：

表示此部隊士兵總共的數值，可在「編成」中補給。

三、總鐵砲：

表示全部隊擁有的鐵砲數，可在「編成」指令中依市價購買給武將。

四、總士氣值：

表示軍團全體之士氣數值，低時在戰鬥中非常不利，遭受敵人攻擊損傷也較大。

◉勢力之狀態說明：

一、總石高：

表示你所統治的所有城之石高值總和值。

二、友好度：最低0～99最高

表示你與此國的友好程度，低時有遭受敵人優先考慮攻擊對象的可能。反之，若高時，則與此國較不易發生戰事，行使外交指令也容易成功。

三、情報力：最低0～99最高

表示你國家收集情報的能力，此值影響到各回合日本全國使用指令的先後順序。而此值在低時，若與情報力高國家交戰時，可能會有中「奇襲」的可能，一旦中此攻擊，三個回合內部隊完全不能移動。

四、總兵力：

表示此大名勢力下各城之士兵總數量。

◉武將之狀態表說明：

一、忠誠：最低0～99最高

大名完全沒有此項數值，而浪人在未任官前的數值為0，要任部將後才開始有此數值。此值表示此國武將（重臣或部將）對大名的效忠誠度，太低時，若你命令部將做事，他有不服而棄官而成為浪人的可能。而另一項壞處便是，你的部下有可能心生異心而除掉你，或是謀反、獨立…等等。此值可用「編成」指令提高武將的俸祿，來升高其忠誠度。

二、威信：最低0～99最高

大名才有的數值，數值高的話，會使外交指令的成功率，及對部下下達指令的服從率提高，同時此值也是破關條件中的一項必要項目。用「外交」指令中的「朝廷寄進」，可使此值提升。

三、俸祿：最低0～250最高

將重臣或部將的俸祿提高的話，只要增加此人忠誠度作用而已，此外並無其他意義。此值也在「編成」指令中可提高。

四、兵力：最低0～90最高

表示此名武將所帶的士兵數，士兵愈多，戰鬥時愈有利，而每名移動所帶士兵之數目，依照其統率力不同而有差異。此值在「編成」畫面中也是可直接提升，但要扣軍資金。

五、鐵砲：最低0～90最高

表示此武將部隊擁有的鐵砲數目，能購買的隻數也是和你的士兵人數有關，在戰鬥時，鐵砲愈多則攻擊威力愈強。而在購買時，是以「編成」指令來叫出購買畫面，將游標移至「鐵」字樣處後，按下A鈕便可購買，每隻價格在畫面右下方會顯示，價格在30～50之間，



而購買一隻後，價格會乘 2 倍，在遊戲初期最好少購買。

六、移：

最低 1 ～ 9 最高

表示此名武將的移動能力，在戰場上有很大的影響關係，而擔當軍團長的大名或重臣，他們的移動能力更關係到行軍時在日本地圖上行走的範圍。

七、統：

最低 1 ～ 9 最高

表示此武將的帶兵能力，此數值乘以10，便表示此名武將最多可帶的士兵人數。

八、戰：

最低 1 ～ 9 最高

表示此名武將的戰鬥能力，數值愈高，打仗時攻擊傷害愈狠。

九、內：

最低 1 ～ 9 最高

表示此名武將的內政能力，能力高者再行使對內政事時，較易成功且效果會較好。

十、外：

最低 1 ～ 9 最高

表示此名武將的外交能力，能力高者在行使對他國的外交指令時，效果及成功率都會較高。

十一、工：

最低 1 ～ 9最高

從事此名武將的謀略能力，能力高者在行使謀報的相關指令時，效果會較好，成功機會也較大。

各事件種類介紹

◉豐作：

收成良好，可使當年秋收賦稅乘 2 倍，當地的住民感情也會上升 5 的數值。

◉凶作：

收成惡劣，會使當年秋收賦稅減半，當地住民感情也會下降 5 的數值。

◉飢饉：

發生饑荒，當年秋收賦稅完全沒有，而住民感情亦會下降15。

◉疫病：

發生傳染病，會使此城石高值下降，住民感情下降10的數值。

◉大地震：

會使城的規模減半，並使發生地震那城石高值降低。

◉颱風：

會使石高值下降，若發生颱風城治水度良好，則損害會降低。

◉大雪：

冬季下起大雪，會使東北及北方的日本土地被雪覆蓋，此時不論行軍或戰爭，都只能移動一格。

◉一揆：

住民感情太低時便發生暴亂，會影響此城商業收入，嚴重甚至我軍被驅逐。

◉一向一揆：

本願寺一向宗的信徒藉機鬧事，發生後很可能此城獨立，成為本願寺大名的勢力。

◉南蠻人渡來：

外國人傳達新的製槍技術，可使鐵砲市價降低20%，也能使商業值上升10的數值。

◉牧師傳教：

外國宗教的牧師來傳教佈道，可使商業值上升 5，鐵砲價格減低10金，但會使住民感情降低20。

◉築城技術的進步：

發現新的製造技術，可使發生之地其它同勢力大名所統治的所有城之規模向上升 1 的數值。

◉討伐令：

朝廷對你下達的討伐命令，除同盟國外，其餘所有國家對你的友好度都會下降30以上的數值。

◉征夷大將軍：

當你達成威信99，總石高一萬石以上，全日本各大名中，總石高值最大及占領日本中央的二條城時，朝廷便會封你此官，接受後遊戲便結束，不接受內不會終了，還可依目前狀態繼續玩下去。

日本年號及西曆之對照表

元號	西曆
天文（てんぶん）	1532～1554
弘治（こうじ）	1555～1557
永祿（えいろく）	1558～1569
元龜（げんき）	1570～1572
天正（てんしょう）	1573～1591
文祿（ぶんろく）	1592～1595
慶長（けいちょう）	1596～1614
元和（げんな）	1615～1623
寬永（かんえい）	1624～1643

各時辰與時間之對照表

時間		
子（ね）	0時	黑夜（凌晨）
丑（うし）	2時	
寅（とら）	4時	
卯（う）	6時	白天
辰（たつ）	8時	
巳（み）	10時	
午（うま）	12時	
未（ひつじ）	14時	
申（さる）	16時	
酉（とり）	18時	傍晚
戌（いぬ）	20時	夜晚
亥（い）	22時	



後記

玩過斬II這個遊戲後，感覺實在是太棒了，尤其他的標題畫面，看起來一定令戰國「模擬迷」們感動的痛哭流涕。記得從前在ＦＣ版上的戰國模擬遊戲「不如歸」嗎？當初出卡之際，由於數量不多，一些識貨的ＳＬＧ玩家們不知跑了多少路，才如願以償的取得此卡。此卡的展示動畫也是十分驚人的。

除了畫面精細外，在遊戲中的背景配樂及效果音也十分悅耳，完全忠實的保留了個人電腦版的風味，而在特定事件發生時，會有很棒的音樂合聲，如「台風」發生時，音效甚至模擬出呼呼作響的風吹聲，實在是十分的逼真有趣。最值得一提的是它的讀取，雖然行軍畫面讀取並不很好，但是戰略回合的讀取卻十分的迅速，總和來說，讀取上算還差強人意，不過仍是一款很棒的遊戲。

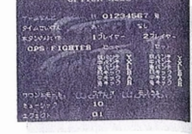
在戰鬥系統上，感覺十分新奇有趣，從來沒看過戰鬥畫面有做到如此かわい（可愛的），兩個人在戰場上鏘！鏘！鏘！的一陣亂砍，令人感覺十分好玩，有像ＩＢＭ ＰＣ版上的「中國象棋」一樣，在接近後會以實際的打鬥畫面來戰鬥，多明朗！多痛快啊！

此遊戲最好玩的地方便是他的人物選擇系統，不像一般的模擬遊戲只能選擇統治一國之國主，它可以選擇各種不同身份的人來進行遊戲。如此一來，玩家們在選擇上，大大的多了彈性的空間。任何心目中喜愛的武將，都可以操縱他活躍在亂世的舞台上，並且可以封官，拉攏他國人才，或是自己反叛將大名給殺掉，自己取而代之為國主，如此多采多姿的豐富的內容，構成了亂世中的時代舞台，你若是想在舞台上耀眼奪目的話，便趕緊加入我們遊戲的行列中，再參考此篇精彩的戰略講座來一展身手吧！

正宗快打旋風II 實戰篇

向高難度挑戰

若在簡單的模式中稱霸天下，則便可接著向更難的等級挑戰了。若能夠於等級 7 中稱霸，則你快真的是快打高手了。



強力抓扭技

在難度提升後，最顯眼的變化便是電腦的抓扭技了。一旦被抓到，則體力大概會少個一半以上。所以要注意會抓扭技的人。



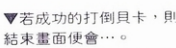
▼在被抓住後，體力會少很多哦！



▲攻擊的間隔短、快速，使體力大減。

結局不同

若在某難度以上的等級時破關，則結局畫面便會有很大的差異。在結束後會出現工作人員、且各角色也會有各種姿勢哦！




▼若成功的打倒貝卡，則結束畫面便會…。



▲也有這種過關畫面會出現！

龍與肯的攻略法

POINT

在與龍・肯這兩位角色對戰的一定不能有任何的大意。因他們只要一有機會攻擊，則這都將成為一勝敗的關鍵哦！




用波動拳時前進攻擊

龍與肯的弱點在於擊出波動拳後那段身手不靈活的時候。所以我們可以利用這段時機來進行連續攻擊或投擲技。但若行動太慢，則往往會被龍或肯打出波動昇龍拳。此時你不但無法成功的完成攻擊，反而還會被昇龍拳擊中哦！

▶在飛躍過來時利用機會攻擊

昇龍拳



▲強力的防空技。

▶在落地時是最好的反擊機會。

投擲攻擊

▲注意腳踢。

▲警戒飛躍投技。

◀若使用投技，則要反擊。

龍捲旋風腿



◀從遠距處突進。

◀蹲下來防禦。



飛躍攻擊(1)



◀首先防禦他的攻擊。



◀接著小心下盤掃腿。

對龍與肯的對策

龍與肯之所以強得令人害怕，這是因為他們可利用各種基本技來作出令人瞭亂的組合攻擊。在橫躍踢後的變化及各種投擲技都非常可怕，而在看到對方要打出昇龍拳的跡像時更要注意。

飛躍攻擊(2)



◀儘全力防住。

◀按對手反方向的鈕。

波動拳



◀擅長遠距離的攻擊。

◀抓住機會，跳躍攻擊。

8位格鬥家能力比較表

以下將 8 位格鬥家的各種能力以表來分析，讓各位作為參考。

移動速度

1	2	3	4	5	6	7
春麗	凱爾	龍（肯）	E・本田	布蘭卡	桑基爾夫	塔爾錫

移動速度就是指在地上移動的速度，也就是步行的速度。這能力越高，則地上戰的能力也會越有利。因這時可迅速接近對手來作出種種攻擊。



▲速度快對地面戰有利。

跳躍力

1	2	3	4	5	6	7
春麗	布蘭卡	塔爾錫	E・本田	龍（肯）	凱爾	桑基爾夫

這跳躍力是指角色所能跳至的最高度。這種能力常常會影響到空中戰的戰況。但有一點則必須要注意的，能跳的高並不就代表能跳得遠，所以不要被搞混了哦！

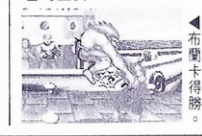


◀果然春麗第一。

跳躍速度

1	2	3	4	5	6	7
布蘭卡	春麗	E・本田	桑基爾夫	龍（肯）	凱爾	塔爾錫

從名稱可看出，這是指跳躍的速度。只要從跳起至落下的時間能夠縮短，這樣子便能夠快速的攻到對手的懷裡了。這種能力在各種對戰模式中都相當的重要。



◀布蘭卡得勝。

力量

1	2	3	4	5	6	7
E・本田	桑基爾夫	布蘭卡	龍・肯	凱爾	塔爾錫	春麗

這力量的評定標準是依各角色所會的最厲害必殺技為準。這也僅能顯示出這位角色的力量多寡，而不能以此來衡量此角色的實力或是否厲害。這點一定要注意哦！

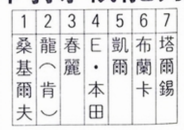


◀本田威力大。

肉搏戰能力

1	2	3	4	5	6	7
桑基爾夫	龍（肯）	春麗	E・本田	凱爾	布蘭卡	塔爾錫

這接近戰的實力是依各格鬥家對肉搏戰的擅長與否，這並不限格鬥家們用的是何種技巧。我們只依格鬥家們能將本身所會的技巧應用到什麼地步來評定順序。





◀桑基爾夫不錯。

各角色的攻略

我們可於遠處誘使龍肯打出波動拳，然後於上瞬間飛過去，至近距離給也狠狠的一擊。但因他們對空防禦很強，所以要把握好時間。尤其在他們用波動昇龍拳時更要小心。

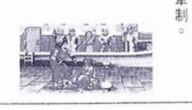
E・本田

本田可一邊接近，一邊打出蹲下的張手，然後再以掃腿來封住波動拳。若可成功的將他逼到邊線，則但有機會可用飛躍或投擲的攻擊方式來打倒龍、肯了。

◀蹲下來用張手攻擊。

春麗

春麗可用低踢或元傳暗殺踢來逼迫龍肯，然後等破綻出現時再用投擲技攻擊。投擲技打出的最好時機是在肯與龍的回轉掃腿揮空時最為有用。而若他們飛躍過來，則用技擲技。



◀用下盤踢來牽制。

布蘭卡

布蘭卡可用中掃腿及蛇上擊或迴旋攻擊來拉近。若對手飛躍過來，則也可用迴旋攻擊及蛇上擊來攻擊。

因他的跳躍速度很快，所以可抓住機會 3 段攻擊。



◀用蛇上擊當對空防禦。

桑基爾夫

因龍、肯多會用波動拳來攻擊，所以桑基爾夫可以跳躍及挫技來抓準時機攻擊。而在令他們跌倒後，桑基爾夫可再馬上接近以掃腿、前胸直撲、中掃腿等組合攻擊。



◀用強掃腿掃倒他。

凱爾

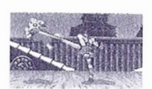
凱爾可在他們打要波動拳時使出 3 段攻擊或接近他們用中掃腿或迴旋斬來牽制，然後再用迴旋斬及投擲技攻擊。在很近時迴旋斬及波動拳互擊時，可以後摔攻擊。

因龍與肯在打出波動拳後，他們的動作將會有一段時間相當的不靈活，所以這時的機會一定不要放過哦！

塔爾錫

塔爾錫可用長拳來防止對手的接近，然後再以瑜伽火焰及對空防禦來使其不得近身。在近距離時也可利用火焰使其與波動拳互擊，而於對手身手不靈活時攻擊。

其實因塔爾錫與龍、肯的性質十分相似，他們都會隔空攻擊的招式，所以他與龍、肯的戰法也相當相似。



▲絕對不要讓他有接近的機會。

朱雀…龍、肯的上擊昇龍拳的別名
青龍…龍、肯的跳躍直拳→直拳→昇龍拳通稱

E・本田的攻略法



POINT

因本田的各種必殺技破壞力十分的強，所以在與他對戰時要格外的小心。尤其要保持距離小心他的連續攻擊及投擲技。

對本田的對策

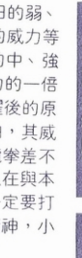
E・本田的腳法尤其是掃腿，的有效範圍相當的廣，所以在與其對戰時要特別注意。當本田若過來後接著打出連續攻擊，往往會使玩家們所操縱的角色體力大減。

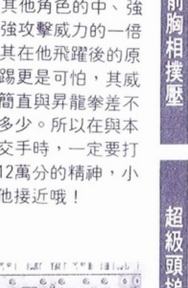
小心威力必殺技

E・本田的弱、中、強攻擊的威力等於其他角色的中、強、強攻擊威力的一倍尤其在他飛躍後的原木踢更是可怕，其威力簡直與昇龍拳差不了多少。所以在與本田交手時，一定要打起12萬分的精神，小心他接近哦！

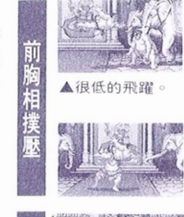
▶動作遲鈍時抓住機會攻擊

前胸相撲壓





▲很低的飛躍。



▲作好防禦。



◀要注意這種情況的發生。

百裂張手(遠距離)



◀強力攻擊。

◀飛躍攻擊。

百裂張手(近距離)



◀以百裂張手攻擊。



◀近距離時用投擲技攻擊。

超級頭槌



▲在頭搥時要馬上跳起。

◀於落地時用投擲技。

◀要儘快熟悉本田的攻擊方式。



◀頭搥時要作好防禦。

圓木踢



▲用飛躍攻擊。



◀因打點低，要小心。

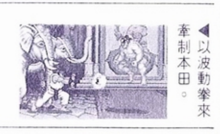
◀作好防禦。

各角色的攻略

E・本田的對空防禦技巧非常的強，所以儘量避免以飛躍的方式攻擊。一般的戰略常以掃腿等於本田使出土俵掃腿及掃踢時來牽制他。而在接近戰時，他的超級頭搥相當恐怖，所以在本田有使用超級頭搥意圖時要事先做好防禦。

龍與肯

因本田往往會於接近戰時打出蹲下的張手來牽制，所以龍、肯最好在遠處以波動拳→對空防禦的攻擊模式來對付。若被本田逼到邊緣，則也可用波動昇龍拳哦！



◀以波動拳來牽制本田。

春麗

接近戰時雖對春麗比較不利，但還是可以低踢及元傳暗殺踢來對付本田。而若本田以土俵掃腿等技攻擊時，則可使其揮空，然後找機會用投擲技。

◀用元踢及下盤踢牽制。

布蘭卡

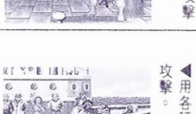
布蘭卡可以飛躍接近方式於地上展開牽制，或以迴旋攻擊來壓迫本田。若本田飛撲過來，則可一邊打出中拳一邊跳到本田背後，這樣便有機會用3段攻擊了。



◀以飛躍攻擊為主體。

桑基爾夫

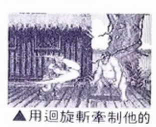
桑基爾夫可以掃踢攻擊後再使倒抱頭挫。因本田往往會用超級頭搥攻擊，所以若要抓住機會使用挫技則較困難。對付本田的頭搥，桑基爾夫可以雙截拳來擊落它哦！



◀用各種挫法攻擊。

凱爾

凱爾可以迴旋斬及中掃腿來牽制本田的攻擊，然後等待本田自己飛過來。雖迴旋斬的攻擊稍嫌單調，但這確可幫助你先看清楚本田何時會攻過來，而且也可用來牽制本田。在蹲下的狀態時，凱爾一定要有等待的氣度，不能因急燥而亂了攻擊的步調，要不然被本田抓住可不是好玩的哦！



▲用迴旋斬牽制他的動作。

塔爾錫

當塔爾錫在對付本田時，一定要將彼此的距離拉開才行，然後以瑜伽之火→對空防禦的方式來對付本田、使本田無法接近塔爾錫。但，有時候本田也會看準塔爾錫伸長的手或腳來攻擊，而使得彼此變成互擊的狀況，所以塔爾錫在攻擊時一定要看清楚時機，而且要時常準備隨時以對空防禦技攻擊。



▲小心的使用對空防禦技。

互擊OK…在互擊時對我方有利的狀況變化…本田於相撲壓、百貫落時起變化

春麗的攻略法



POINT

春麗的超級速度、極強的跳躍力及等在途中的戰法，這回可能要被粉碎了。在對付她時，嚴禁亂跳，最好以地上戰與她對決。



對春麗的對策

春麗所會的技法大多是以奇襲的方式或在對手有破綻出現時所用的投擲技等等，所以在與春麗對戰時，你要特別注意她的鷹爪腳、三腳跳、及其他技法。

令人困擾的速度

在對春麗時首先要習慣春麗的快速攻擊。為能確實的抓住春麗的動作，最好在地上戰時以中掃腿為中心來與春麗對決。然後再慢慢的找春麗的破綻，於機會出現時再狠狠的給她一擊，讓她跳不起來。

▶要抓住春麗以跳躍攻擊的時機。



倒旋鶴腳踢



▲要以此技攻擊會花一些時間。

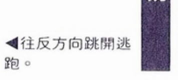
飛躍

▲躍攻過來時用蹲下便可躲過了。

◀在落地時也可擊中哦！



▲看準落地的時候投出。



◀往反方向跳開逃跑。

百裂踢



◀在距離稍遠時……

◀可簡單的跳過來。

空中投技

◀抓準彼此的距離。

◀不要讓她跳過來。

三角跳



◀利用牆的三角踢

◀躲過從背後攻擊。

鷹爪路腳



◀很難對鷹爪腳防禦。

◀於落地的瞬間反擊。

各角色的攻略

封住春麗快速的動作，是任一位對手在對春麗時所應注意的基本重點。在春麗有破綻出現時，還可利用此一機會飛躍攻擊，然後不能讓她有任何喘息的機會，要不然，她的反擊將會非常靈俐。而且，要作好對空防禦哦！

龍與肯

在地面戰時要以腳踢來牽制春麗的行動，等她露出破綻時，再以迴轉掃腿掃倒她。此時還可飛過去利用投擲技等方式來作連續攻擊。在跳過去時若春麗逃遠，則要追上去。

◀以踢來牽制她。

E・本田

本田在對春麗時要經常準備好，隨時打出超級頭搥，因為在春麗飛躍過來時，這將會是個好的對空防禦技。若能成功，則有機會以掃腿與春麗進行地面戰，此時投擲技也很有用。



◀用頭搥來當對空防禦。

布蘭卡

在春麗使用上段踢或下盤踢來牽制布蘭卡的行動時若以迴旋攻擊來牽制就太冒險了。若有機會使春麗摔倒，則可利用跳躍方式作出各種攻擊。若春麗跳起來，也可用中拳攻擊。





◀出人意料之外的攻擊。

桑基爾夫

桑基爾夫在春麗用上段踢及下盤踢來牽制時，他幾乎完全無法接近。所以，要事先看出下盤踢，然後跳過去以環抱挫來攻擊。但要注意，若跳的不夠接近，則可能會被反擊哦！



◀用前胸直撲攻擊。

凱爾

凱爾的基本戰法雖可以用等待的方式來對付春麗，但春麗也時常由空中以腳踢來攻擊。為了避免這方面的攻擊，凱爾在春麗飛過來時可用倒旋踢使其落空，然後利用這個時候抓住機會，於空中與春麗重疊時抓住春麗，將她狠狠的往地上摔下去。這種攻擊方式將會使春麗的體力大幅減少哦！

▲在她跳過來時確實的將她擊落。

塔爾錫

若塔爾錫能夠有機會將與春麗的距離拉開，則一定要努力的保持這個距離，不要讓春麗再度接近。若春麗用鷹爪腳跳過來攻擊，則因尋常的對空防禦技並無法有效的將她擊落，所以可用跳躍的長直拳或跳躍的長踢來攻擊春麗。但是，在用這些技巧對付春麗時，一定要抓好時機，要不然往往都會落空。



▲要有隨機應變的能力。

中足…在蹲下時所打出的中踢或中掃腿的簡稱
直立中踢…在不按十字鈕的時候所打出的中踢

布爾卡的攻略法





POINT

雖布蘭卡在地上的移動速度較慢，但他的跳躍力和攻擊的速度卻與春麗不相上下。而且，若不能習慣他的迴旋攻擊則相當危險。

對布蘭卡的對策

若能做好對布蘭卡威力極強的跳躍攻擊，則要打倒布蘭卡就應不會是一件很難的事了。若他以中或弱跳過來時，將會很難防禦。因他的技巧很難簡單的反擊，所以不要正面衝突。

注意快速亂戰法

在8位格鬥家中，布蘭卡的速度可算是最快的，他的跳躍攻擊會使你完全沒有時間去做好對空防禦而手忙腳亂，真是非常的可怕。在他以飛躍攻擊的方式攻過來時，往往會被他的三段攻擊所打敗，所以要非常的小心不可大意輕敵。



▶快速的跳躍是有利的武器。

迴旋轉



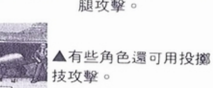
◀要好好的防禦布蘭卡的攻擊。

◀有時也會被中拳所擊中，所以要小心哦！

雷霆放電



▲若被他接近就危險了



▲在較遠時可以掃腿攻擊。

▲有些角色還可用投擲技攻擊。

迴旋攻擊



◀快速迴旋攻擊。

◀以簡單的技巧迎擊。

野人咬頭



◀咬頭的有效範圍很廣。

◀要牽制以防他的接近。

狂野踢

◀這是對空防禦技。

等待戰法

◀連發的中掃腿很恐怖。

◀在空中戰時要注意。

◀要抓住機會使他跌倒。

各角色的攻略

因為布蘭卡對於對手的投擲技不是很擅於處理，所以一有機會就應該馬上跳過去，狠狠的將他摔出。在地上戰時他常會以跳躍或腳踢的方式來牽制對手，再以迴旋攻擊攻來，所以想好對策是最重要的課題。

龍與肯

因龍與肯的飛躍攻擊對布蘭卡來說幾乎是完全沒有用，所以在有機會的時候，應以波動拳→對空防禦的攻擊模式來與他展開地面戰。在他跳過波動拳之後用掃腿攻擊他。



◀抓住機會用掃腿攻擊。

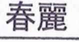
E・本田

本田可用蹲下的張手及掃腿來一邊牽制布蘭卡一邊等待機會，使用原本腳踢飛躍攻擊。再與布蘭卡正面衝突時形式對本田有利。而且在有機會時，也可用投擲技攻擊。

◀蹲下時用張手攻擊。

春麗

春麗可一邊以上段踢來牽制，一邊找機會用下盤踢、元踢攻擊。在以元踢踢倒布蘭卡時，還可馬上以飛翔腳攻擊或以下盤踢牽制，使他沒有機會反擊。



◀飛躍過去攻擊。

桑基爾夫

桑基爾夫在開始時可以地獄突刺牽制，然後等待使用強掃腿使他跌倒的機會。在成功的使布蘭卡跌倒時，則可接著用前胸直撲來接近，再以環抱挫來攻擊布蘭卡。



◀要好好牽制他。

凱爾

凱爾在剛開始時也是以掃腿來牽制布蘭卡的行動，若與布蘭卡的距離相當遠，則可用迴旋斬來與他纏鬥。若以對空防禦來攻擊時，則可依彼此的距離分別使用反身拳及反身踢來依各種狀況的不同，作出各種最有效的攻擊方式。凱爾在對付布蘭卡時，應可輕鬆的獲勝才對。



▲可經常用跳躍攻擊。

塔爾錫

若布蘭卡打出中拳飛躍過來時，則塔爾錫不可以高踢這種對空防禦技來對付布蘭卡的攻擊。他與春麗的情形相同，可依與布蘭卡的距離來決定要以跳躍長拳或跳躍長踢來對付布蘭卡。而且塔爾錫獨特的瑜伽火燄在對付布蘭卡時將會有很大的作用產生，所以有機會時不妨儘量使用。



▲用瑜伽之火來獲得勝利。

小欽踢…布蘭卡的跳躍弱，中踢的暱稱
長拳…布蘭卡的蛇擊拳的通稱

攻略篇

桑基爾夫的攻略法





POINT

若在與桑基爾夫對戰時不小心被他接近，他的抱頭挫將會令你陷入恐怖的深淵。所以一定要與桑基爾夫保持好距離哦！

對桑基爾夫的對策

在面對桑基爾夫的時候，首先一定要小心他的飛躍攻擊。而且，因桑基爾夫的跳躍都非常的低，所以你可以快速的飛躍來攻擊他。除此之外，也要做好對空防禦。

小心各種挫法

在與桑基爾夫對戰時，首先一定要記住倒抱頭挫的有效範圍，而且一定不要進入這個範圍之內或被桑基所近身。所以，即使桑基爾夫再怎麼誘導你前去攻擊，你也不可以大意輕敵而走進這個死亡區域，要不然將會受到極大的傷害哦！

▶有效範圍很廣的投擲技法。

倒抱頭挫



◀即使距離很遠也會被…。

◀在瞬間就會被他抓住哦！

▼當然，跳躍攻擊相當的危險。尤其是打點高的時候。

▲若隨意使用掃腿等於是自殺的行為。

雙截拳

下盤踢

前胸直撲





◀蹲下便可躲過了。

◀弱點在腳部。

◀一定要十分小心。

◀若以前胸直撲攻來。

雙腳橫踢







◀要小心這技法。

◀站起時要防禦。

◀以雙橫躍踢攻擊。

◀連續踢出。

各角色的攻略

在與桑基爾夫交手時所絕對必須遵守的鐵律便是絕不可進入倒抱頭挫的範圍之內。只要遵守這項鐵律、於遠距離展開各項攻擊，則桑基爾夫便沒有什麼好怕的了。而且若能做好對空防禦，那就更加完美了。

龍與肯

龍與肯首先要與桑基爾夫保持距離，再分別以強弱波動拳牽制他，且於他跳躍時迎擊便可。若桑基爾夫在近距離時使用雙截拳，則可用迴轉掃腿將他掃倒，這樣就可確保安全。



◀在遠距離處用波動拳。

E・本田

本田在對桑基爾夫的基本技就是以掃腿來牽制，若他被掃倒，則可於他站起來時使用超級頭槌來逃出危險範圍。在被逼到邊緣時，可用百裂張手來使桑基爾夫無法進一步接近。



◀用超級頭槌也不錯。

春麗

春麗可用元傳暗殺踢、上段踢、下盤踢來牽制桑基爾夫使他無法接近。在他跳起時，春麗也可用用腳突拳來攻擊。若他以前胸直撲攻過來，則也可用投擲技來對付他。



◀以上段踢及下盤踢牽制。

布蘭卡

布蘭卡若讓桑基爾夫體力上受到某種程度的損失，則可用連續垂直跳躍於他接近時用生存踢迎擊。但若對手看破了你的攻擊方式則將可能會被反擊，所以此時可用地面戰對付。



◀跳過去使他產生混亂。

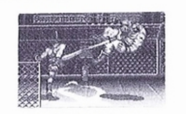
凱爾

凱爾可用中掃腿及迴旋斬來牽制桑基爾夫的攻擊，而若他以跳躍的方式攻擊過來，則也可靈活的運用凱爾所會的各項對空防禦技來迎擊，使他無法近身。尤其中掃腿的攻擊更是不能輕忽大意。除此之外，也可運用各種速度不同的迴旋斬來成功的擊中桑基爾夫，使其體力受損。

▲以中掃腿及迴旋斬來牽制。

塔爾錫

雖塔爾錫在對桑基爾夫時，他占盡了各種優勢可獲得壓倒性的勝利，但在使用長拳或長踢時，要小心不要讓這成為桑基爾夫狙擊的目標。瑜伽之火→對空防禦的攻擊方式可完全封住桑基爾夫的攻擊，而且，若順利的話，塔爾錫還可能在絲毫都沒有受傷情況下，將桑基爾夫打敗，這也是最好的加分時機。



▲可讓他無法接近，輕鬆獲勝。

結界…各種挫法的有效範圍，絕對不可接近
鳥籠…就是將對手逼到角落使他無法逃出。

攻略篇

凱爾的攻略法



雖然凱爾在打出迴遊斬後會有破綻露出，但因他的對空防禦很強，所以幾乎拿他沒有辦法。所以只有捉住其他各種機會來攻擊。



對凱爾的對策

凱爾的基本技配合上威力驚人的迴旋轉及倒旋踢，便可做出各種組合攻擊了。所以如果我們能夠好好的找出對付迴旋斬及倒旋踢的方法，這便等於是凱爾的威力減了一半哦！

封住倒旋踢的攻擊

凱爾最恐怖的武器便是他那由下至上的倒旋踢。這倒旋踢不但攻擊範圍十分的廣而且還可當作對空防禦兵器來使用，可封住任何的攻擊。所以，唯有在凱爾不準備用這項恐怖的對空防禦技攻擊時捉住機會死命追擊，我們才有機會獲勝。

倒旋踢


◀恐怖的對空防禦。

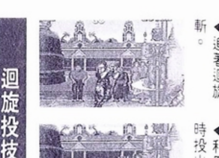

▲若任意打出掃腿…


▲則倒旋踢便會…。


◀看準機會跳過去。

▶因無敵時間有限所以被打中了。

迴旋投技


◀追著迴旋斬。


◀利用防禦時投出。

迴旋踢


▲看清對手對向。


▲於這個瞬間…。

◀完美的對空防禦技出現了。

▶可使對手受到攻擊而減少體力。

在準備迴旋斬時不可跳起。

飛躍攻擊


◀防禦對手跳躍。


◀用3段攻擊。

各角色的攻略

我們在與凱爾對戰時所能掌握的最佳攻擊機會便是凱爾在準備要做出迴旋攻擊或倒旋踢的這段時間了。所以一定要多多練習抓準彼此間的距離，及逃出對方對空防禦的方法，然後用盡畢生絕學死守這段距離。

龍與肯

龍與肯的基本戰法為波動神龍拳。此時即使波動拳與迴旋斬互擊，我們也可連續的打出波動拳來攻擊凱爾，這樣凱爾便可能會出現破綻而被擊中。有時也可以龍捲旋風腿來躲迴旋斬。


◀用龍捲旋風腿來躲過。

E・本田

本田難對付凱爾時為了對付他經常使用的中掃腿，他可用蹲下的張手來有效的逼迫凱爾。而且，也可事先看清凱爾要打出迴旋斬的動機以跳躍接近，再用投擲技攻擊。


◀看清對手的動向後再…。

春麗

春麗可以飛翔腳來飛向凱爾，然後誘使他用他的倒旋踢落空，接著再以空中投技來攻擊凱爾。在接近戰時可用下盤踢，元傳暗殺踢來牽制級，用鷹爪腳攻擊，接著利用機會用投擲技。


◀以鷹爪腳來攻擊。

布蘭卡

若凱爾以迴旋斬攻擊布蘭卡，則可於迴旋斬打出的瞬間，繼續準備打出倒旋踢時以跳躍方式攻擊。然後在有機會時還可以中拳躍起拉近，使用三段攻擊。利用速度上的優勢取勝。


◀閃過迴旋斬的攻擊。

桑基爾夫

桑基爾夫最好能夠事先看出凱爾要打迴旋斬的動機，以飛躍接近，找機會使出各種有效的技法來使凱爾受到極大的傷害。對桑基爾夫來說，能夠接近凱爾進而攻擊的機會並不多見，所以如果錯失了一次，那可能便會造成終生的遺憾。因此，在對戰開台時，一定要施展各種技巧來接近凱爾，再一口氣將他打敗。


▲看準打出迴旋斬的時機。

塔爾錫

塔爾錫在與凱爾格鬥時，可用瑜伽之火→對空防禦的攻擊方式來對寸凱爾。這樣一來便應可得到勝利才對。在以這種方式攻擊時，塔爾錫的瑜伽之火往往會與凱爾的迴旋斬互擊。但這並不會造成問題，只要你利用快慢不同的瑜伽之火來影響凱爾的攻擊步調，則相信凱爾一定會被火燒到的。


▲取好彼此間的距離。

秘拳…凱爾反身拳的通稱

塔爾錫的攻略法



對塔爾錫來說，如果你不會氣功之類的技巧或者你的速度不是很快，那你幾乎沒有贏他的機會。尤其他的長手長腳更是要注意。



對塔爾錫的對策

雖塔爾錫所會的組合攻擊並不是特別的強，但他利用特殊的瑜伽之火加上因練瑜伽術所變長的手與腳可攻擊遠方的對手，使他的技巧顯得非常豐富。所以從遠距很難將他打到。

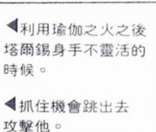
一口氣接近他

在與塔爾錫對戰時，即使你有絕佳的對空防禦技，但若無法接近他，那你還是英雄無用武之地。而且，就算你有機會接近他，你也要相當的注意他那異於常人的長手、長腳及特別的投擲技。所以，他可算是相當難纏的一位格鬥家。

瑜伽之火


◀利用瑜伽之火之後塔爾錫身手不靈活的時候。

◀抓住機會跳出去攻擊他。



瑜伽之焰


◀就是此時。


◀前進攻擊。

浮游踢



◀恐怖的突襲攻擊。


◀落地時便可打落他。

滑擊

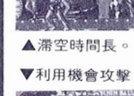

◀若胡亂使用氣功攻擊

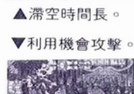

▲則他會從下方躲過…。

◀然後使你跌倒。

▶躲過他的手腳攻擊他。

跳躍


◀是投擲技及連續攻擊的機會。


▲滯空時間長。

▼利用機會攻擊。

哇！破綻！

各角色的攻略

在對付塔爾錫時，如何跳過瑜伽之火、躲過各種對空防禦技及如何與塔爾錫取好適當的距離等，都是必須注意的重點所在。假動作及牽制等，在與他對戰時都可作為誘使他產生失誤的最好武器。而且，你也可攻擊他伸長的手或腳哦！

龍與肯

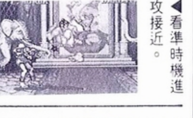
龍與肯可用昇龍拳來攻擊他那長手及長腳，以波動拳來牽制他的行動，而且待有機會時還可用龍捲旋風腿來拉近彼此的距離。接著便可使用投擲技等連續攻擊來將他打倒。



◀利用龍捲旋風腳。

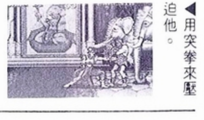
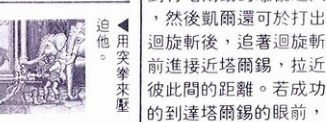
E・本田

E・本田可用飛躍圓木踢，相撲壓、百貫落等技巧來接近他找機會攻擊。只要本田拉近了彼此間的距離，則有機會使出投擲技了。若可將他逼到角落，便用百裂張手。


◀看準時機進攻接近。

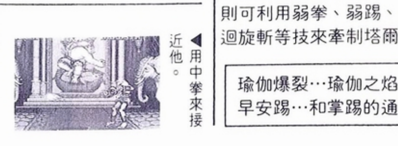
春麗

春麗在與塔爾錫對戰時，若有機會則可以跳躍方式接近，連打拳鈕。而且可以假動作混合下盤踢來找機會使用投擲技。若能將他逼到角落，他就死定了。



◀用突拳來壓迫他。

布蘭卡

布蘭卡若用中踢或中拳的方式跳躍接近，即使與他互擊，情勢也對布蘭卡有利。若用中拳擊中塔爾錫，則不要放過這種機會，馬上展開連續攻擊將他逼到角落。但要小心投擲技哦！


◀用中拳來接近他。

桑基爾夫

桑基爾夫可用前胸直撲、飛躍直拳、雙腳橫踢等技巧跳躍接近塔爾錫。若這些招式成功，且拉近了與塔爾錫間的距離，則便可準備使用桑基爾夫的那招最利害的倒抱頭挫來使塔爾錫受到嚴重的創傷。而且一定要將這個距離保持到最後，這樣才是促使桑基爾夫獲得勝利的最大關鍵。

▲看準時機才可進行攻擊。

凱爾

凱爾可用迴旋斬來對付塔爾錫的瑜伽之火，然後凱爾還可於打出迴旋斬後，追著迴旋斬前進接近塔爾錫，拉近彼此間的距離。若成功的到達塔爾錫的眼前，則可利用弱拳、弱踢、迴旋斬等技來牽制塔爾錫的行動，等待機會使用投擲技或飛躍攻擊的機會，這對凱爾來說應是輕而易舉才對。


▲看出用瑜伽之火的瞬間…。

瑜伽爆裂…瑜伽之焰的別稱
早安踢…和掌踢的通稱

凡頌的攻略法

以體型來看，他的速度算是相當快的，而且跳躍力也不錯。雖他只會以拳擊的技法來攻擊，但威力極大，一定要特別小心。



凡頌的攻擊模式

他除了基本的跳躍及直拳之外，他還會以特殊的技巧威力直拳來攻擊，而且威力勾拳、大迴旋拳也很強。

▲太過於敏感的反應，跳起來了。



▲最擅於以威力強的衝擊法攻擊。

以威力直拳攻擊

▲不知道回凡頌會不會衝過來。



可以跳躍躲過掃腿



▲以衝擊連續的削減對手的體力。

E・本田



本田在開始時若馬上使用威力強的百裂張手，則應可如打倒桑基爾夫般的輕鬆獲勝。除此，還可以輕掃腿誘使他跳起，然後在凡頌於空中時以手刀狠砍。在凡頌以威力直拳衝過來，則應馬上站立防禦，接著再於防禦解除的瞬間立刻以超級頭搥來逃開。

▲若跳過來則馬上打出手刀。

▲先看準時機。

使用必殺技時

▲以百裂張手勝。



▲趕快以張手打向凡頌，使他受傷。

不用必殺技時



▲用掃腿來誘使他跳起來。



▲以頭搥逃離。

四天王…凡頌、巴洛克、沙卡特、貝加四人的稱呼
1000點昇龍拳…於打出瞬間擊中的昇龍拳，又稱「根元昇龍拳」

龍（肯）

龍、肯可以中、強威力的掃腿來對付他，而若此時他飛躍過來，則正好對空防禦技也可派上用場。而且，昇龍拳、投擲技也相當好用。若凡頌衝過來，則用防禦才是上之策哦！

▲再上前攻擊。

使用必殺技時



▲若被凡頌的衝擊攻擊打中，則可用昇龍拳。

▲看準波動拳。

不用必殺技時



▲可以中掃腿來牽制凡頌……。

▲用強昇龍拳。



▲可用簡單的對空防禦技巧來對付他。



▲連續以強昇龍拳來攻擊。

春麗

因春麗的開腳突擊的有效範圍可確實的擊中凡頌。所以在有機會時一定不要放過。而且，中掃腿→飛躍攻擊的對空防禦招式也不錯。此時，春麗也可以投擲技來代替對空防禦哦！若凡頌衝來，應盡早反擊。

▲誘他跳起再使對空防禦。



▲在衝過來前……

使用必殺技時

不用必殺技時

▲不要用這招。



▲以這個距離便可使用……。

▲利用這個時機馬上飛踢過去。



▲可確實的以開腳突擊來擊中凡頌。

▲以百裂腳來削減凡頌的體力。

桑基爾夫

桑基爾夫也一樣，可用掃腿牽制、對空防禦攻擊。而最簡單的方法則是在開始時用雙截拳來攻擊他。此時，凡頌往往會不顧雙截拳而攻過來，而此時便是讓他氣絕的最佳時機了。

在與凡頌對戰時將會有許多機會可使用倒抱頭挫，而且，你還可試試在他以威力拳攻來時使用哦！

不用必殺技時



▲以中掃腿來牽制凡頌的動作。



▲對空防禦……。

使用必殺技時

▲以雙截拳來攻擊可輕鬆獲勝。

▲即使凡頌用威力直拳也逃不過。

注意重點

凡頌在對手昏時的攻擊威力不輸於倒頭挫。

▼糟了，昏過去了！



▲必殺的威力直拳。

塔爾錫

塔爾錫在對凡頌時可有效的使用浮游頭搥及浮游踢。在凡頌防衛塔爾錫的浮游攻擊時，便可馬上使用投擲技了，尤其在將凡頌逼到角落時，此技更容易成功。

而若彼此的距離很長，塔爾錫也可用瑜伽之火→對空防禦的招式來攻擊，這將會相當有效果哦！



▲以超級長腿來應付他。



▲可以擅長的戰法來應付。

使用必殺技時



▲在遠距時可以瑜伽之火來對付。

不用必殺技時



▲小心不要讓凡頌接近哦！

▲利用各種浮游攻擊吧！



▲在落地時馬上將他投出。



▲無法以瑜伽之焰進攻。

枯葉凱爾…在雙打模式中的另一凱爾也被稱為「沙漠凱爾」
青蒼旋風…在雙打模式中的另一桑基爾夫

布蘭卡

布蘭卡可以垂直跳躍的橫躍踢來攻擊衝過來的凡頌，但有時還是會被凡頌反擊的哦！而中掃腿的攻擊就比較保險，可以此技來牽制，然後若凡頌跳過來，則便可以蛇上擊反攻。

▲在凡頌飛過來時可以蛇上擊反擊。



▲若布蘭卡被威力直拳逼住就……

使用必殺技時

▲也可用迴旋攻擊來當對空防禦用。

不用必殺技時



▲可利用垂直跳躍來攻擊。

▲利用這機會。



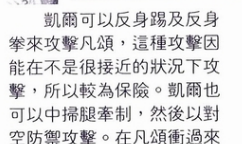
▲利用中掃腿與各種技巧組合的攻擊模式。



▲發電攻擊。

凱爾

凱爾可以反身踢及反身拳來攻擊凡頌，這種攻擊因能在不是很接近的狀況下攻擊，所以較為保險。凱爾也可以中掃腿牽制，然後以對空防禦攻擊。在凡頌衝過來時，可用倒旋踢或迴旋斬。

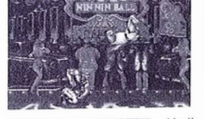


▲反身攻擊。



▲凱爾可輕鬆的獲勝。

使用必殺技時



▲用迴旋斬……。

不用必殺技時

▲以中掃腿來誘使他跳起來。



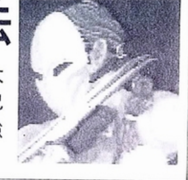
▲以倒旋踢當作是對空防禦技來用。

▲確實的對空防禦技。



▲飛過來連續攻擊。

巴洛克的攻略法



巴洛克比春麗更快的速度是他最大的武器。而且，他的對空防禦也已接近完美。尤其是他的巴塞隆納強打、隱忍秘袍等都很恐怖。

巴洛克的攻擊方式

巴洛克的各種快速的地上技、空中技真會令人手忙腳亂，而且一有機會還會爬上網子攻擊哦！



◀他的速度比春麗還要來得快哦！

使用退躍踢



◀若跳過去接近巴洛克……。

◀則將會很容易就被打回來。

巴塞隆那強打

◀巴洛克會在鐵絲網上停留一段時間。

◀然後突然間從上方跳下來攻擊。

E・本田



因在實力上的差距相當大，所以一定無法避免巴洛克的攻擊。但在三角躍踢時，你可先避開這種攻擊，然後再用出投擲技。在距離較遠時，還可以飛躍圓木踢攻擊，若將他逼到角落，則也可用投擲技。本田可用後躍踢來對付巴塞隆那強打。



◀利用少數的機會好好努力。

不用必殺技時





◀此時一定要先防禦好才行。

◀然後找機會打出橫躍踢。

◀躲過三角踢。

使用必殺技時

◀投出後馬上再追過去用百裂手。

◀要事先看清對手的動向。

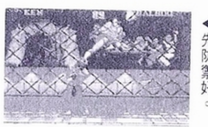
巴塞隆那…巴塞隆那強打的簡稱

龍（肯）

因龍即使正面與巴洛克交手也不一定能取得絕對的優勢。所以一定要先作好防禦，然後再等待機會反擊。而在巴洛克三角躍踢時，還可用飛橫躍踢來使他氣絕哦！

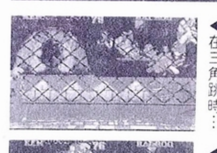
在巴塞隆那強打時，也可於聲音出現時反擊。

◀而且還可連續使用哦！



◀先防禦好。

不用必殺技時



◀在三角跳時…



◀用飛橫踢。

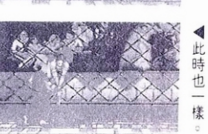
使用必殺技時



◀在近距離不可用波動拳。



◀用昇龍拳。



◀此時也一樣。

春麗

春麗即使速度很快，但也很難與巴洛克正面衝突。在巴洛克用三角踢時，春麗可用二起腳來使巴洛克氣絕，或用空中投技來攻擊巴洛克。在對付巴塞隆那強打時不但可用倒旋鶴腳踢來躲避，而且還可用後躍二起腳來攻擊。雖以上的方法都管用，但卻不是很容易便能成功的哦！



◀空中戰也…。

不用必殺技時



◀看準三角躍時用二起腳。

◀移到斜下方的位置然後…。



◀聽到聲音就…

使用必殺技時



◀追過去用百裂腳攻擊。



◀跳過攻擊。

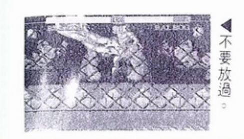


◀平時不用的…

布蘭卡

布蘭卡可在巴洛克用三角躍時，用生存踢來攻擊，使他氣絕。而若能成功使他氣絕，則可接著用三段攻擊來對付他。在巴洛克用滑擊時，布蘭卡可以迴旋攻擊來將他打落。

而且，後躍的逃踢也可輕鬆的躲過巴塞隆納攻擊。



◀不要放過。

不用必殺技時



◀以橫躍踢來對付三角跳躍。



◀相當有用。



◀在距離尚遠時也可使用這一招。

使用必殺技時



◀也可以電擊輕鬆的電倒巴洛克。

◀無法正面的以迴旋攻擊對付。



◀利用機會…。

凱爾

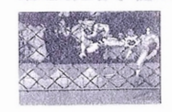
以凱爾來說，即使不用特殊的攻擊模式也應可取勝才對，只要等待三角躍踢的攻擊，然後再一口氣將他解決便可以了。在三角躍踢時，可以躍踢連發來對付他，使他進入氣絕狀態，然後再用 3 段、4 段攻擊。



◀可用最擅長的等待戰法對付。

不用必殺技時





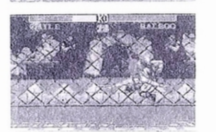


◀快速打出。

使用必殺技時







桑基爾夫

不論桑基爾夫如何的努力，他都不可能與巴洛克在正面衝擊中獲得勝利。所以他一定要利用巴洛克躍起時用飛躍直拳來將他擊落，然後再於落地的瞬間以倒抱頭挫來攻擊。

而若巴洛克以巴塞隆納強打攻來，則桑基爾夫可移動到稍遠處，然後於聲音發出時使用頭擊或後躍踢來攻擊。

不用必殺技時

◀在三角跳時。

◀利用這個機會使用頭擊。

使用必殺技時

◀在三角跳落地時看準時機。

◀利用各種挫法炸裂，難啊！

注意重點

在與巴洛克對戰時小心旋水晶電光。

▼從遠處回轉過來。

▲用利爪攻擊。好痛！

塔爾錫

在塔爾錫與巴洛克相距尚遠時，他可看準巴洛克跳過來的時機來攻擊，以中威力的超級高踢來踢落他。而若他落於面前，則馬上再用一招投擲技攻擊。在以浮游頭搥攻擊時，於落地後可馬上用頭搥來攻擊。



◀好好抓準距離，戰鬥。

◀防禦巴塞隆納強打。

不用必殺技時



◀以普通的跳躍為目標來攻擊。





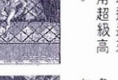
◀以長拳來攻擊三角躍。

使用必殺技時



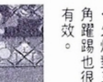
◀若有足夠的距離便可用火。





◀若飛過來就用超級高踢。





◀火焰對三角躍踢也很有效。

回轉…巴洛克的技巧，回轉中呈無敵狀態。
射星…巴洛克的飛踢名稱。

沙卡特的攻略法




沙卡特常會以連發虎擊波來牽制對手，然後再利用機會躍近然後再以虎昇龍來攻擊對手。而且，他的長腳更是不可大意。

沙卡特的攻擊方式

基本上他都在不太遠的距離下使用虎擊波，然後再抓住機會攻過來。接著，便是令人感到恐怖的虎昇龍。


▲他擅於如波動拳般的拳法。

遠距離的虎擊波



▲以虎擊波來牽制對手的行動。


▲在遠距離時以連發來取勝。

躍近時的虎昇龍

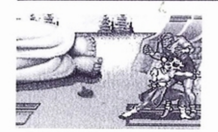


春麗

春麗可預先看準沙卡特要打出虎擊波的瞬間躍起，然後施展3段攻擊讓沙卡特氣絕。在沙卡特氣絕時，可接著再以4段攻擊使其再度氣絕。於近距離時也可於沙卡特打出虎昇龍時以空中投技攻擊。


▲利用快速的接近來獲得勝利。

不用必殺技時


▲看準時機前進，以3段攻擊來料理他。

▲有時也可使用投擲技哦！

使用必殺技時

▲追過去用百裂腳攻擊。

▲用倒旋鶴腳踢來躲過虎擊波。

▲若順利的話便可成功的擊中了。

龍（肯）

因他們的技巧十分相似，所以將有一場熱鬥產生。此時，只要抓住虎擊波的節奏，然後以飛躍攻擊→腳踢的方式攻擊使其氣絕即可。有時，也可用中掃腿牽制他，等他躍起時，再以弱或中高踢來迎擊哦！但也要小心沙卡特的快速攻擊。

▲一場激鬥。

不用必殺技時

▲可以中掃腿來牽制。

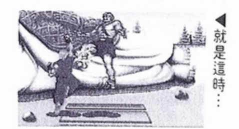

▲看準機會用掃腿使沙卡特跳起來。


▲可用昇龍拳或高踢來當對空防禦技。

使用必殺技時


▲連發強波動拳後…。


▲應會有打到的時候出現哦！


▲就是這時…

E・本田

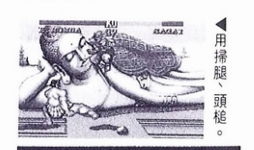
本田要事先看穿沙卡特要打出虎擊波的時機，然後以圓木躍踢的戰法來攻擊。而若沙卡特飛躍過來，則可用超級頭搥將他擊落。而若頭搥失靈，則便要儘快的防禦哦！本田也可用超級頭搥來躲過低虎擊波的攻擊，所以，只要事先看清沙卡特的攻擊模式便應沒有問題。


▲飛過去攻擊。

不用必殺技時


▲抓準時間，一口氣飛過去吧！

▲不要隨意進擊。有時要防禦。


▲用掃腿、頭槌。

使用必殺技時


▲此時，可以百裂張手對付。


▲在打出地式虎擊波時…。

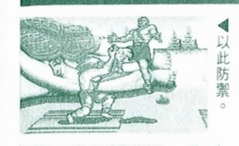

▲用超級頭搥來躲過他的攻擊。

布蘭卡

布蘭卡可以中掃腿來牽制，然後再用迴旋攻擊之類的空中戰法攻擊。尤其在看出他要打虎擊波時，更要抓住機會。在近距離時若沙卡特打出上段虎擊波，布蘭卡可蹲下躲避，以迴旋攻擊。


▲戰法多變化。

不用必殺技時


▲以此防禦。


▲成功時再用3段攻擊。




使用必殺技時



▲禁止隨意侵入。以迴旋攻擊

▲近距離時躲過泰式攻擊，然後…。

▲迅速出擊！

凱爾

凱爾在發現沙卡特要以虎擊波攻擊時，可利用飛躍的3段攻擊來對付他。在近距離沙卡特擊出虎擊波時，凱爾可在躲過後以反身踢攻擊。中掃腿→倒旋踢的對空防禦很不錯，所以應可好好的利用。



▲以反身踢來躲過他的攻擊。

不用必殺技時

▲也可以中掃腿來牽制，飛過去！


▲近距離時要躲過上段虎擊波。

使用必殺技時


▲3段攻擊。


▲用迴旋斬來應付虎擊波。


▲對空防禦技。

桑基爾夫

在開始的瞬間，桑基爾夫可用蹲下的強拳來攻擊。在沙卡特連續以虎擊波攻來時，若最先一發為地式虎擊波，則可以垂直跳躍的方式來躲過，而其他的也可用跳躍來躲過。而若以防禦來對付第一發，則須以連續防禦才可了。而若他接近，則可持續用拳攻擊。

不用必殺技時


▲好好躲過虎擊波的攻擊。

▲馬上再以拳頭反擊。

使用必殺技時

▲不能以雙截拳來攻擊。

▲很難以環抱摔抓住沙卡特。

注意重點

因上段虎擊波較高，所以要記得高高躍起。


▼比尋常的氣功要高。

▲所以跳起時要注意。

塔爾錫

此戰中將是瑜伽之火及虎擊波的大對決。在上段虎擊波發出後，可在擊中前打出長拳來躲開。在保持好距離後，可用瑜伽之火→飛躍前進，於落地時再以長拳來攻擊。

▲跳過來時可以腳踢將他打落。

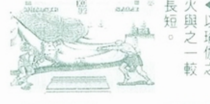

▲以防禦為主體的戰鬥。

不用必殺技時


▲以這種方式來躲過上段虎擊波。


▲也可以滑踢的方式來躲過這種攻擊。

使用必殺技時


▲以瑜伽之火與之一較長短。


▲一定不會輸給他的哦！



▲最好不要用瑜伽之焰燒他。

膝頂…沙卡特的飛躍攻擊名稱
跳躍泰式踢…沙卡特的飛踢名稱

貝卡的攻略法



貝卡最擅於如颶風爆裂拳、雙截壓、滑擊等從正面突然襲來的技法。所以在與他對戰時一定要先看清他的攻擊模式後再作攻擊。

貝卡的攻擊方式

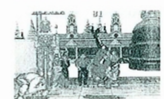
貝卡所會的技巧中，最恐怖的便是突如其來的2段式攻擊的雙截壓。這時，往往我們與貝卡的距離都是在好像可用掃腿掃中，又好像掃不中的距離，而且，他還會不斷重複攻來。此時，如何防禦才是重點所在。

在貝卡突然跳到後方時，則必須要小心了，他可能會用颶風爆裂擊哦！

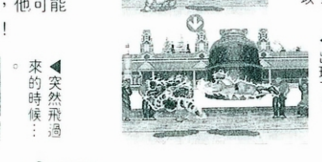
◀如怒濤般的2段攻擊。

飛到後方…

◀突然跳到後方，將以…



◀突然飛過來的時候…。



◀出現了！

龍（肯）

若無波動拳、昇龍拳之類的，則戰鬥將會非常困難。而唯一可不必用必殺技的戰法為：以中掃腿牽制，然後在他躍起時將之擊落。在垂直跳躍時可用正拳突刺，在飛過來時可用上勾拳將他打倒。若與貝卡距離拉大，則便無法收拾他了。



◀飛過來時以…

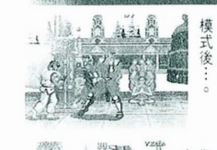
◀以正拳來對付颶風爆裂擊。

不用必殺技時

◀以中掃腿來牽制他，然後…。

◀打出垂直的正拳。

使用必殺技時



◀看清他的攻擊模式後…。

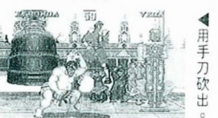


◀以對空防禦的昇龍拳攻擊。

◀打出波動拳。

E・本田

在打出百裂張手後，貝卡會稍往後退，然後飛過去，此時便可以垂直跳躍的圓木踢來對付他了。雖若不以百裂張手攻擊將會陷入苦戰，但還是可以弱掃腿使貝卡跳起，然後再於落地時一邊以掃腿牽制，一邊追擊，在他垂直跳起時，也可以中張手的手刀攻擊。

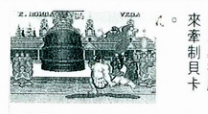


◀用手刀砍出。



◀以力量及毅力來取勝。

不用必殺技時



◀以弱掃腿來牽制貝卡。



◀在垂直跳起時用張手來牽制。

使用必殺技時



◀以百裂張手使他跳起來。



◀在垂直跳起時用圓木踢迎擊。



◀有時也可以頭搥來攻擊。

春麗

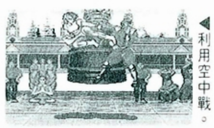
基本上是以中掃腿來讓他跳，然後以上段踢作對空防禦攻擊。

在貝卡跳到頭頂時，則必須於防禦後馬上追上將貝卡以投擲技摔出。一定不要放過這個機會哦！





◀看準落地的瞬間將他投出。



◀利用空中戰。

不用必殺技時



◀用上段踢



◀防禦他從頭上的攻擊。

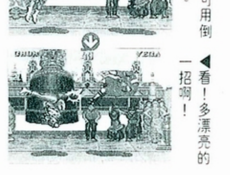
使用必殺技時



◀追過去用百裂腿來攻擊。



◀此時便可用倒旋鶴腳踢。



◀看！多漂亮的一招啊！

布蘭卡

終於到可好好用一下雷霆放電的時候了。只要貝卡一跳過來攻擊，則布蘭卡便可馬上用雷霆放電，然後，再馬上追到貝卡倒下的地方，再度以電流狠狠的電他。但這也不是很容易成功，你可以中掃腿→蛇上擊或回轉爪攻擊較為保險。



◀找出機會。



◀好好防禦。

不用必殺技時



◀以中掃腿來牽制貝卡的攻擊。

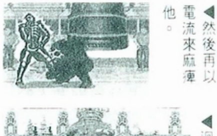


◀作好各種對空防禦技。

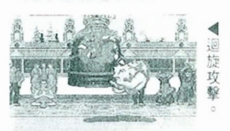
使用必殺技時



◀用電來電他。



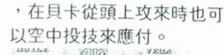
◀然後再以電流來麻痺他。



◀迴旋攻擊。

凱爾

凱爾的中掃腿→倒旋踢的攻擊模式相當完美。以迴旋斬來牽制可收到不錯的效果，所以若距離夠的話則也不要放過。在不用倒旋踢時，可以中掃腿牽制，然後再用腳來踢跳起的貝卡。而且，在貝卡從頭上攻來時也可以空中投技來應付。





◀空中投技。



◀凱爾真強。

不用必殺技時



◀以中掃腿來牽制貝卡。

◀用踢來攻擊正上方的貝卡。

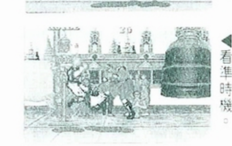
使用必殺技時



◀用迴旋斬來牽制貝卡的行動。



◀對空防禦。



◀看準時機。

桑基爾夫

在貝卡滑擊過來時，可以倒抱頭挫攻擊，但若以雙截拳來對付可能會更有效果些。在以雙截拳攻擊時若貝卡以颶風爆裂擊攻來，則會有很大的效果哦！此時，可利用機會再來一次雙截拳。

不用必殺技時

◀在接近時用前胸直撲。

◀好好防守。

使用必殺技時

◀開始後馬上打出雙截拳。

◀若貝卡起來便再用一次。

注意重點

颶風爆裂擊的弱點在前端，要好好利用。

▲雖颶風爆裂擊很強。

▲但前端是它的弱點所在。

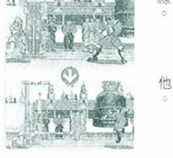
塔爾錫

塔爾錫最好先到畫面的邊緣，然後於遠處以中拳來牽制。此時，若貝卡從頭上攻來，則可先防禦，然後於落地時打出雙拳。而若你發現貝卡有使用颶風爆裂擊的跡象，則便可趁此時以瑜伽之火來燒他。



◀若走過來便將他摔出去。

不用必殺技時



◀首先移動到畫面的邊緣。

◀在遠處以中拳來牽制他。



◀馬上用對空防禦技。

使用必殺技時

◀看清楚後吐火。



◀若有這種前兆。

◀用弱的瑜伽之火來迎擊。

颶風…颶風爆裂擊的簡稱

らんま½ 町内激闘篇

為你介紹 6 個對戰對手的弱點！

亂馬1／2 町內激鬥篇

RANMA ½
NCS
92年 3 月27日發售
￥8800

攻略檔案 1

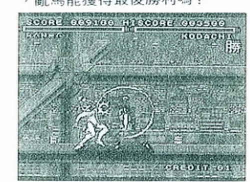
在這裡為你介紹與亂馬對戰的 6 個人的全部攻略。只要看了以下的資料，便能了解那些個性豐富的對手們，閃過他們的攻擊，再找到機會給予他們強烈的反擊！要知道，只要贏了他們，優勝的獎品便是到中國旅行的機票！

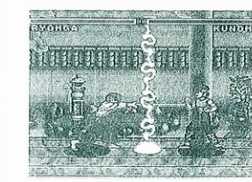
應用各式各樣的技巧

能夠一對一展開格鬥的動作遊戲「亂馬½町內激鬥篇」，是一款得將不斷出現在你眼前挑釁的強敵打倒的遊戲。因此！想要過關斬將非得先熟悉自己所能使用的武技不可。首先就請各位按照下面表格所介紹的技術加以練習。

在知道了攻擊的方法後，接下來該了解的便是防禦了。防禦有就這麼站著防禦上段與蹲下防禦下段 2 種，對從頭上飛下的敵人防禦下段就沒有意義了。只要能好好防禦減少損傷的話。相信就容易獲勝。之後只要以綿密的攻擊，就有取勝的先機。

▼為了能到中國旅行而展開的熱戰，亂馬能獲得最後勝利嗎？





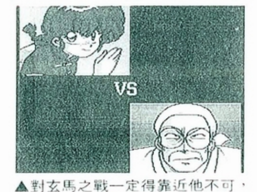
▲引發爆炸的絕技！非盡量使出全力無法獲勝。

早乙女亂馬各技的操作方法Y鈕	
上擊拳	Y鈕
下擊拳	Y鈕＋↓
上段踢	B鈕
下段踢	B鈕＋下
飛躍踢	斜躍時按A或B鈕
垂直抬腿	垂直跳躍時按A或B鈕
勾拳	Y鈕＋↑
直拳	Y鈕＋行進方向
雙腳踢	B鈕＋行進方向
滑行踢	B鈕＋行進方向斜下
飛躍回旋肘擊	B鈕＋反行進方向
火中天津甘栗	Y鈕連打
飛龍昇天破	同時B鈕＋Y鈕
大車輪	A鈕
摔	Y鈕＋前對的方向

用男亂馬？還女亂馬？

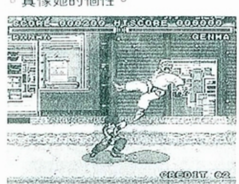
玩家可以從男亂馬或是女亂馬之中任選一個出來進行遊戲。其中男亂馬的力量比較強，因此能給與敵人的打擊傷害也比較多一些。而女亂馬和男亂馬比起來。在速度上快了不少。可利用此項優點來對付那些需要以快速移動對付的對手。

只要知道此兩種特性，靈活分別使用男女兩種亂馬，在作戰上才有先機。



▲對玄馬之戰一定得靠近他不可，所以用女亂馬比較有利。

▼用快速的技巧玩弄對手的女亂馬。真像她的個性。



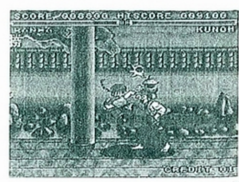
注意與敵人的距離

像「亂馬½」這一類動作格鬥遊戲獲勝所不可不注意的要素便是與敵人之間的距離！因為，就算你有再怎強的必殺技，要是打不到對手一切都是沒用的。與其用打不到人的大技，還不如一直用小技巧不斷地打中敵人。

兩種亂馬都沒有長距離的攻擊武技。所以，在對戰的時候都得要靠近敵人的身邊，最實用的方式便是以二段跳躍躍進敵人的身邊再使出其他打法！不過這只是最基本的。玩家要記得非靠近敵人是無法取勝的。



▲必殺技打不中也是沒用的。



▲以小技連續擊中的話就能給予相當的傷害。

打通 6 名對手！

與亂馬對戰的對手全部共有 6 人。每一位對手都是各有特色的強敵。不過他們所使用的技巧都是在原作漫畫中所出現的武術。可是有很多也是原作漫畫裡所沒有的強力技巧。我們將為各位介紹對付他們的有效技巧，希望對玩家的實戰有幫助。



▲那麼！就把 6 名對手一一打倒，取得到中國旅行的權利吧！

早乙女　玄馬

亂馬的爸爸——玄馬有一種叫做熊貓氣功彈的隔空攻擊武技。對付他要先以兩段跳飛躍進去他的身邊。然後再以飛踢踢中他讓他倒下，再馬上靠近他，在他站起來的瞬間摔他（時機要抓準才行！）摔過之後，再湊過去再摔他，如此操作便能輕鬆地獲勝了。



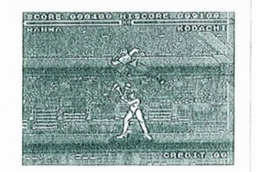
▲一直摔一直摔就可以了！



有效技
飛踢
摔人

黑薔薇小太刀

小太刀會用射程很長的各種武器，對亂馬而言，是個麻煩的對手。戰法上也是以兩段跳躍和跳踢接近她，再以大車輪攻擊她，不過這些只是最基本的。和小太刀作戰時，防禦也是十分必要的。用防禦的動作儘量減少被她長距離射程武器攻擊的傷害才是獲勝的根本！



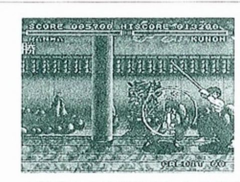
▲跳踢之後再用大車輪！



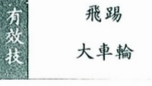
有效技
飛踢
大車輪

九能　帶刀

九能帶刀是劍道部的主將，他常常使用一把木刀。如果被他逼到畫面的角落的話就非常危險了。對他攻擊的方式基本上和對小太刀相同，不經常抓準與他之間的距離來應戰是非常危險的，，最好跳過去打中他之後趕快離開，每當他使出雷鳴斬的時候，就是跳進去的機會。



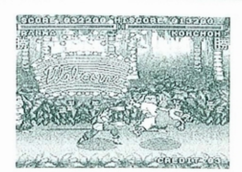
▲跳過去之後再看我的大車輪！



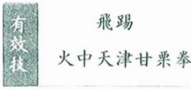
有效技
飛踢
大車輪

風林館高中校長

風林館高中的校長是個心術不正的人！因為他會用暗器來攻擊你。而且這些暗器還能以遠近兩替攻擊方式打過來。對付的方法是得先採取防禦，之後在校長後退時，在距離他 2 個人左右的距離時以跳踢靠近他，再以火中天津甘栗拳揍他，之後再像對九能帶刀那樣就行了。



▲打這令人討厭的校長！看絕招！



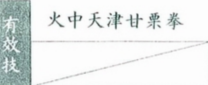
有效技
飛踢
火中天津甘栗拳

珊璞

屬於女傑族的女孩珊璞是一位有各式攻擊技巧的格鬥家。雖然沒有隔空攻擊武器但身輕如燕、速度很快！不過卻只要用跳躍的方式就能夠簡單取勝。對戰時，只要連按Y鈕就行了。當她使出火中天津甘栗拳時，只要跳躍過閃開，同時還能給予她打擊。



▲再用火中天津甘栗拳就輕鬆了！



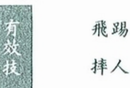
有效技
火中天津甘栗拳

響　良牙

最後的一位對手是亂馬常久以來的老敵人——良牙！他會在遠距離以絲巾攻擊，還會在近距離以獅子咆哮彈交互彈擊！對戰時先以跳踢靠近他，可能的話就去摔他。當他使獅子咆哮彈攻擊時有空檔，抓住這個空檔摔他，除此之外，還可以以大車輪攻擊他。



▲在這瞬間摔他，時機非常重要！

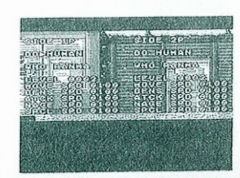


有效技
飛踢
摔人

秘技檔案

■能作各種設定

在標題畫面中，將游標對準對戰プレイ，然後按住L、R再按START鈕。這樣便能以相同的角色來對戰，而且一些平常不常用的角色現在也能用了。



▲變成這樣的畫面就成功了，還可以用SELECT鈕變背景。

攻略急救站



為介紹遊戲中所有頭目的攻略！

超級夢幻戰士 赤月女郎

SUPER VARIS

攻略檔案 2

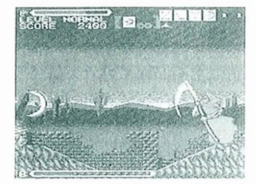
在PC ENGINE與MEGA DRIVE上都有發售的「夢幻戰士」系列最新作「超級夢幻戰士」，算是難度相當高的動作遊戲，在這兒我們將為玩家介紹遊戲中所有頭目的攻略方法，教你發揮夢幻戰士的威力！

日本通訊網路
92年 3 月27日發售
￥8500

STAGE 1 DS-30改

第一關的頭目的樣子很像死神。手中拿著鐮刀將刀刃揮向夢幻戰士蕾娜。

對付他是有辦法閃過他的攻擊的。戰法是在畫面的左端站住。將他放過來的刀刃以攻擊的方式打掉，然後等著他靠過來。當他靠過來的時候，這時不要管自己的傷害拼命的攻擊他。當他遠離的時候再以攻擊道具或是普通的子彈攻擊他便可以了，他算是體力較差，較容易獲勝的頭目角色。



▲在這個位置揮劍的話，便能將他的刀刃打落，快點揮劍！

▼來到這個位置的話，就開始攻擊他，要有受傷的準備。

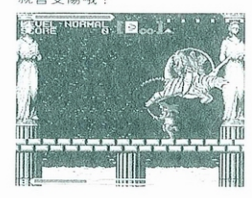
STAGE 2 達爾肯將軍

會在畫面內忽左忽右的來回飛舞攻擊你的達爾肯將軍。他攻擊的方式是從虎口放出火球以及用他的將軍之劍發出光束！基本的攻擊方法是趁他跳起來時從他下方穿過，在他著地的瞬間打他。他的跳躍有大小兩種，大跳躍時很容易就能從下方穿過，但小跳躍時就得抓住時機小心穿過了！

當頭目落地之後，會用劍的火焰攻過來，用跳躍閃過之後再行攻擊他。

▲大跳躍的話可以很輕鬆地在下方穿過。之後便要展開攻擊了。

▲對付他的小跳躍不快點動的話，就會受傷哦！

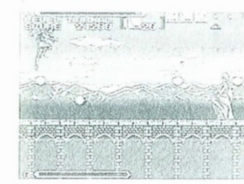


STAGE 3 諾魯尼爾

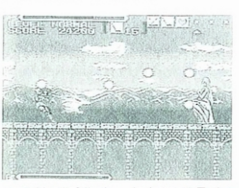
第三關的頭目——諾魯尼爾會以日種形態變身的方式攻擊過來，可說是中盤山區地形的強敵。以下就分別以他的三種姿態為各位玩家介紹攻略法，詳讀必然有用！

第一形態 石像

諾魯尼爾一開始是以石像的形態出現。石像會發出上、中、下三種高度的亂射子彈，要閃避也許很難，所以要有受傷的覺悟在遠距離以隔空攻擊的道具攻擊，才能給他傷害。它馬上就會變身成第二姿態。所以在第一形態時減少受傷可能是勝負的關鍵。



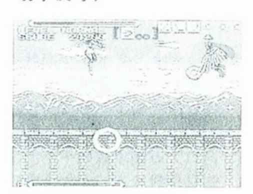
▲若是躲開就太好了！



▲雖然到受傷害，但仍用道具攻擊。

第 2 形態 悟鳥

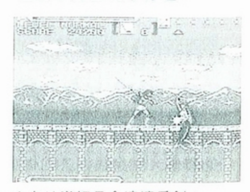
這是他第二種變身形態，會在空中飛舞，以弧形的飛行方式用環狀雷射攻擊過來。這時就要在畫面中央閃過環狀雷射，接著再攻擊在上空的頭目就行了（用普通射擊便可）。



▲這種雷射很容易閃開的。

第三形態 人魚

最後的人魚在水中的時候是無法攻擊的！當他從水中冒出頭時才可能傷害他，當他露臉時一定會發射子彈攻擊你，這時跳閃過子彈再用劍砍他。還得小心它從地道的那裡出現才行喔！

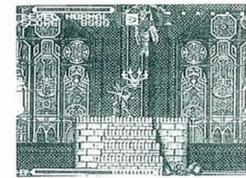


▲在地道裡只會連續受創！

STAGE 4 梅迪亞斯將軍

梅迪亞斯將軍有兩種攻擊的模式。一開始他會以 3 個分身來欺騙玩家。當 3 個分身出現過之後，真正的身體便會衝撞過來。其實這個時候玩家不妨用導向飛彈來辨別那一個是他的正體。

在一段攻擊之後，在立足點的左邊或右邊會降下一塊石頭，並且會發射子彈攻擊過來，不管他，只要一直不斷地揮劍，這時所能給他的傷害最大，要是身上穿著盔甲的話，還會更輕鬆！



▲有三個幻影會先出現，之後正體便出來了，用導向飛彈來辨別。

▼不管頭目射過來的子彈，一直攻擊下去，但別忘了穿上盔甲。

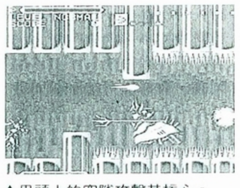


STAGE 5 火卡達

他的弱點在內部的核心處。必須從前方甲殼的空隙中，將子彈穿過射擊他的核心。另外由外部甲殼射出來的雷射有會從頭下飛過，以及追擊蕾娜的兩種形式。當它打過來的時候只要用小跳躍閃過，在落地時再攻擊。

▼用跳躍閃過這些雷射。





▲用頭上的空隙攻擊其核心。

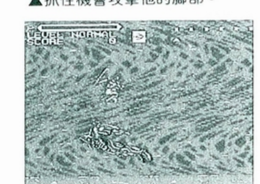
STAGE 6 魯沙德將軍

這一關是通往賈魯奇亞皇帝所鎮守的最後一關的前關，頭目是魯沙德將軍。他會在空中自在地飛來飛去，一旦他接觸地面時，會以爆裂雷射攻擊過來。他的弱點在下半身，上半身怎麼打都沒有用，有時它會突然從畫面上消失。不久便會在你的位置再出現，用身體衝撞你，這時他是無敵的，所以只能用跳躍來閃開他。

最好是在畫面的中央等待，掌握住他的模式閃過他的攻擊，只要熟悉他的攻擊模式就比較容易對付他了。



▲抓住機會攻擊他的腳部。



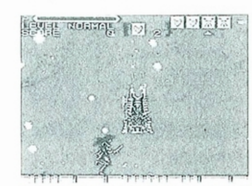
▲抓住機會跳過就沒事了。

STAGE 4 賈魯奇亞皇帝

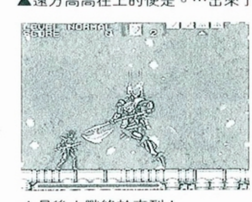
終於打到最後的頭目這裡了。因為賈魯奇亞皇帝實在是強敵，所以像盔甲與補血用的心是對付這頭目時不可或缺的道具。

形式 之 1

在一開始，賈魯奇亞會坐在內部的椅子上向你發動攻擊。必須要小心迴避從遠方飛到畫面的藍色子彈。由於賈魯奇亞的體力很好，所以在這裡最好盡量不要受傷，若在無損失體力的情況下的話，對後面的真正的對戰局有很大的幫助。



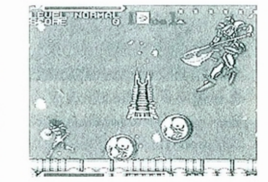
▲遠方高高在上的便是。…出來了！



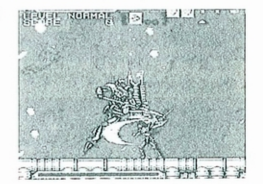
▲最後之戰終於來到！

形式 之 2

賈魯奇亞的攻擊方法實在很多。他後半段攻擊要尤其注意才行，因為這時他會發射出吸收玩家生命的特殊子彈，可怕的是不僅玩家的生命會減少，他還會用玩家減少的生命來補充自己的生命。要用快跑和跳躍來閃，在他跳起著地時會攻擊，在對他作戰時要是沒有恢復生命的道具就會很辛苦了。



▲這是最恐怖的子彈了。好像有幾種固定的模式，最好全部知道。



▲這時就可以攻擊了。由於酣戰的時間很長，要小心也要耐心。

秘技檔案



▲這樣就成功了。可自由選關。

■選關的方法

以動作遊戲而言，算是難度相當高的這款「超級夢幻戰士」有一個可以選關的秘技哦！

方法是一開始在標題畫面中依「上、下、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右、SELECT、SELECT、Y、B、」的順序按下按鈕，之後再押START鈕的話，便能夠進入選關的畫面了。

不管你從那一關開始，玩到一半時押下SELECT鈕的話，這一區的遊戲便會中斷，然後跳到下一區去！

用這種方法不管碰到什麼強敵都不用動手，只要用SELECT就可以看到結束的畫面了。



攻略檔案３

一口氣為你攻略到第４關！

ＳＤ快打

LAST FIGHTER TWIN

長得圓嘟可愛的滑稽ＳＤ形角色事實上也有類似像這款「ＳＤ快打」般需要技巧的辛苦工作。在這裡我們將為玩家一直介紹到第四關（包括頭目）的攻略方法。請玩家們看了我們的分析之後，再以這些技巧重新恢復ＳＤ國度的和平吧！

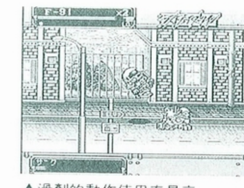
帕布雷斯特
92年３月28日發售
￥8200

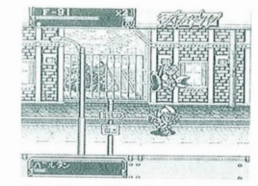
為你介紹有用的基本技巧

這是一款ＳＤ英雄大活躍的動作格鬥遊戲，遊戲本身的難易度很高。在此我們將以英雄們所會的各式技巧之中，最有效的２個為主向各位玩家介紹。

第一個技巧便是滑剷！這個技巧可說是這款遊戲的主要攻擊方式。在滑剷的動作中，除了本身無敵之外，能給與敵人的傷害也很大。在沒有武器的時候，用這招時很有效的。

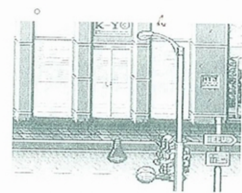
其次要介紹的便是摔擲。把靠近的敵人摔出去以取得敵我間隔距離，或是要把敵人摔成一堆時可用這招。


▲滑剷的動作使用率最高


▲摔擲對太過靠近的敵人有摔出去維持距離的效果。

不可錯過的秘寶

在遊戲中所出現的道具分成武器和藥等等好幾種東西。其中有些東西是在通過某些地方時所不可或缺的，古邊３樣道具便是這樣的東西。道具通常都放在鼓狀的容器中，不馬上拿就會消失。


▲出現秘寶要趕快去拿。


藍色藥
藍色的藥會讓受傷失去的生命值恢復。

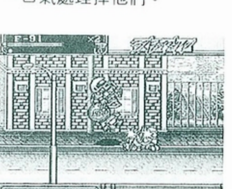

紅色藥
紅色的藥是會讓你必殺點增加５個的藥。

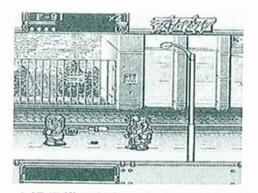

冰矛
武器中，最強的飛行攻擊道具，非取得不可。

STAGE 1　殖民地內

為了要奪回ＳＤ國的和平，非得收集４個重要的膠囊不可，於是一場收集膠囊的戰爭開始了。第一關便是殖民地裡的戰鬥。由於是剛剛開始，而且這關相當的長，所以儘量不要受傷才好。

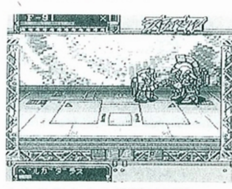
在這關裡有十分麻煩的敵人，這些傢伙便是會從遠距離投擲小刀的戰鬥員，因為刀子飛得很快，所以不好閃避，最好儘可能不要與戰鬥員同在一條線上，然後再以滑剷倒他們。另外當敵人數量太多時，不妨用必殺技一口氣處理掉他們。

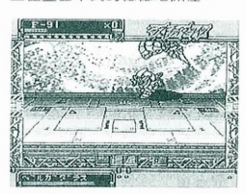

▲麻煩的嘍囉真是討厭，用滑剷教訓他。

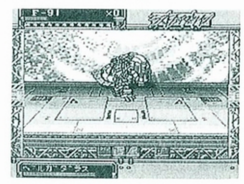

▲這個樣子就無法躲開刀子了。他們是這關最惱人的敵人。

頭目・貝爾卡達拉斯

貝爾卡達拉斯會以很簡單的模式抓你。首先你要在畫面的最上面等著，他要是靠過來就把他摔出去，然後再朝他的身體連續踢二、三次，之後又會回到先前相同的狀態，這時再用一樣的方法反覆操作就行了。

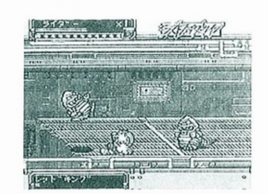

▲在畫面中央的穩穩地抓住。


▲這樣似乎不太好摔。


▲以重覆的連踢反覆揍他。

STAGE 2　突入大氣層

從太空殖民地殺出一條血路之後的ＳＤ英雄們繼續追趕著戰艦。所以第二關發生的舞台背景就是在戰艦內部。由於戰艦的左側一直在崩壞所以左邊是很危險的地方。一不小心失足跌到外面就完了，更何況這裡還有許多敵人存在。要儘可能地向右靠，把出現的敵人往左邊摔出去，或者是用滑剷把他們剷出去，這樣才是比較好的玩法。


▲墜入萬丈深淵！千萬別自己也掉了下去哦！

頭目　美氟以拉斯星人

梅氟依拉斯星人會操縱著電傳波反覆地攻擊過來。玩家得趁著他電傳出現之後馬上以滑剷攻擊他，而這也是最安全的方法。不過用這種方式攻擊要花不少的時間，不妨蓄積必殺點，以必殺技在一開始就給他很大的損傷，這樣才比較容易打倒他。先發攻擊雖然不容易，但卻是勝敗的關鍵，要注意。

▲出現之後馬上以滑剷攻擊！梅氟依拉斯星人跌倒的樣子真可愛。

STAGE 3　深海之戰

在海中叫人討厭的小嘍囉會出現很多。有一些會以很快的動作摔你或是滑剷你，所以很麻煩，而且會有些敵人的滑剷會連續使出。不過在這一關裡會出現一樣強力的攻擊道具——冰矛。只要把這個東西弄到手了，用它來攻擊敵人時它還會飛回來。因此十分地好用，除了可以在遠距離就先打擊敵人多次之外，威力也頗大的。


▶好好誘導敵人的話，他會掉入陷阱。


▶之後趁他回來時再打他！

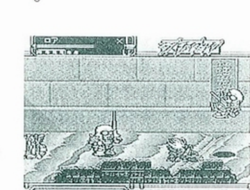
頭目　哥帝斯

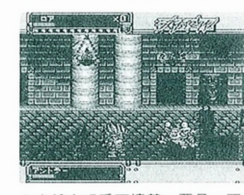
在深海的神殿之中，首領哥帝斯正在等著ＳＤ英雄們的到來。哥帝斯會發出像著泡泡一般的東西來阻擾玩家的動作，之後才會攻擊過來！雖然用滑剷就能打倒這個傢伙，不過也還有一些比較輕鬆的方法。像下面的照片一般，以滑剷把他逼到畫面的右上方，在與頭目身體重疊時用拳連打。如此一來哥帝斯便會落入一陣拳海之中，海中強敵也就如此化為海澡屑消失了。

▲就這樣把他逼到角落用拳揍他！

STAGE 4　沙漠神殿

被流沙旋渦吸進去的ＳＤ英雄們最後來到了熱沙廣布的沙漠之中。這關的舞台是從沙漠中打倒神殿，要往神殿最內部移動。比較麻煩的是進入神殿之後的事，在這並不是想怎麼走就怎麼走，因為流沙滾滾，走起路來就更費勁了。不僅如此，由於滑剷在此不太好用，所以當敵人太多時最好用必殺技料理他們。還有持著盾的敵人會打過來，當盾打開時他是無敵的，這得注意！另外還要注意進路上的陷阱洞穴。

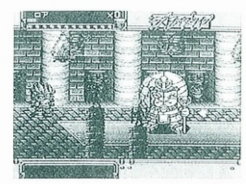

▲又有帶著盾的強敵又有流沙！這下可苦了，要熟練動作才行。


▲光線太暗看不清楚，要是一不小心掉下陷阱去就會…再見！

頭目　迪普迪達比亞

頭目會咻咻地飛過來，他便是迪普迪塔比亞。他一著地便會引起地震，這時你若在地上會被震得不能移動！因此要看準時機，趁他著時跳起來避開。

之後很簡單，只要用滑剷就可以了。


▲老面孔迪普迪塔比亞出現！

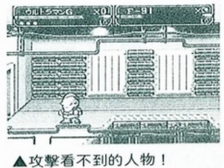

▲著地的瞬間…跳！


▲快使出滑剷取他性命！

秘技檔案

■使角色增殖的方法

在兩個人玩並且尚有接關機會的狀態下打到第５關。之後兩個人各玩各的，不管那一個人都好，讓他死光Game Over。在接關的倒數計時時往前移動。成功的話，那個Game Over的角色的體力計量表會有體力的表示，但是卻看不到他！所以畫面中出現了一個看不到的角色！把這個看不到的傢伙找出來打倒。這傢伙就會出現，還剩幾隻的部分故障的話就成功了。


▲攻擊看不到的人物！

介紹全國各地修驗場的重點攻略

超級伊忍道 打倒信長

SUPER ININDOH

攻略檔案 4

「超級伊忍道」是一款模擬氣氛十分濃厚的角色扮演遊戲，遊戲中所出現的職業、合戰的程序，以及修驗場是過關的三個重點，現在我們就以此為本向各位玩家解說。為了向伙伴的仇人——織田信長討回公道，要不斷精修！目標是近江的安土城！

光榮
92年 3 月19日發售
¥11800

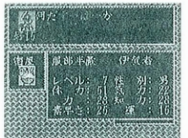
登場職業的說明

在這款遊戲中，能夠成為伙伴的人物細分起來有16種。不過大致可分成 4 種來加以介紹說明。

▲措詞的好壞顯示他的好惡度。

忍者

忍者可說是這款遊戲的主要職業，他會直接攻擊、間接攻擊、以及以術的攻擊，是個全能的職業，可以應付各種狀況。伊賀忍者很容易便成為伙伴，但甲賀忍者大多都是敵人，想要他們加入多半是在浪費時間。



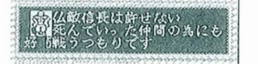
▲有名的服部半藏一定要他加入伙伴。

侍

所有的術都不會，直接攻擊的力量則是很大，也就是所謂戰士系的職業。可以裝備最強等級的武器和防具，尤其以劍術家擁有最高的能力。在你等級太低的時候不會加入成為伙伴，讓他加入是絕對不會有損的。

僧

僧侶是在全有職業之中智力最高的一種，但因力量微弱不適合直接攻擊。對一個人而言，他恢復的術與攻擊輔助十分恰當。僧侶系的職業在合戰中沒有可用之術。所以在終盤不太常用。但在終盤出現的羅漢會直接攻擊，是很好的職業，只要找到他們就讓他們加入絕對有好處。他們是仇視信長的人。



▲僧侶對信長不太滿意。所以他們是主角的同志。很容易成為伙伴。

道士

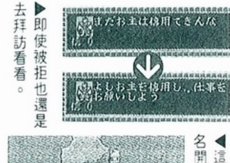
在一般RPG遊戲中，他的功能就和魔法師一樣。不會直接攻擊。由於序盤的魔法不太有用，而且也不容易成為伙伴，最好在後半，特別是終盤時請他入伙比較好。陽士是最高級的道士，往關西方面就會看到他。



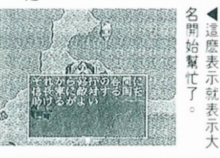
▲在後面會遇到最強的道士、陰陽師。

離合戰還有一段距離

為了向信長所在的近江國安土城前進，必須說服鄰接信長領國的其他大名站在你的陣營。正因為如此，若你的等級不在15左右的話，你不會得到大名們的信賴。要是你的進言能被大名們聽進去的話（當然你的信賴度得很高才行）。那麼越後、甲斐、三河等三國將是最快的捷徑，是得下手的地方。



▲即使被拒也還是去拜訪看看。



▲這麼表示就表示大名開始幫忙了。

接受合戰的話

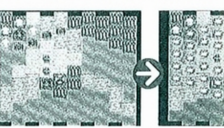
合戰是在每個月開始時進行的，在這之前的時間裡若還有修行還未完成，最好趁這個時間去完成，萬一一直到月底都沒發生什麼事，也不會覺得時間白白浪費掉。在發生合戰之前以「混亂」用在對手國，減少它的國力，讓我方大名容易勝利。



▲在合戰開始前，如此可使對手國的戰力下降，這是有效的手段。

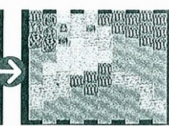
運用忍術擊退敵軍！

終於要進行合戰了。要使出全力，發揮術的最大限度。下面是介紹應用忍術的效果的攻擊法。玩家應該親自到前線去出擊，如此建立功勳擴大信賴度。



▲對敵人大將施以「水柱」之術，讓他不能動。

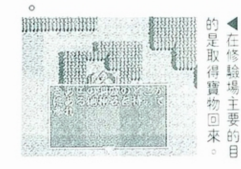
▲發揮氣力的極限，以「渦炎」波狀攻擊。



▲沒有氣力的話，以「火虎」給他最後一擊！

全國九大修驗場重點攻略

遊戲上基本是以在修驗場的修行而展開的。修驗場是做成迷宮的樣子，主角必須在此賺取經驗值與學會忍術。在這裡還有一些不太好解的謎與很厲害的怪物在阻撓主角的行動！要用心克服。



▲在修驗場主要的目的是取得寶物回來。

富士修驗場

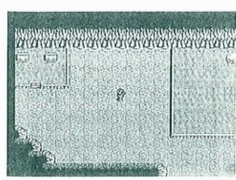
由於是第一個修驗場的關係，並沒有什麼很困難的地方。除了主要目的「火龍石」之外，在此還可以獲得比主角拿的劍還要強力的「短刀」、「忍者刀」等東西。



▲此時忍者刀算是很重要的東西了。

筑波山修驗場

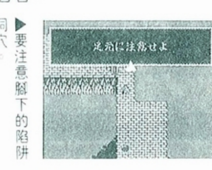
目的「地神石」是放在地下 5 樓的地方，一旦取得之後不要急著離開，往左邊去看看。有放著「天狗の羽」的寶箱。只要用了這個，就可一瞬間離開此處了。它的功能就好像富士山修驗場的回去捷徑。另外在此處還「鉢金」與「銷帷子」兩樣防具，一定要找到！



▲在地神石所在的祭壇稍稍往左邊移動的，就有 2 個寶箱。

羽黑山修驗場

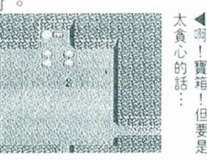
在 2 樓有一個轉送帶，不要考慮趕快進去。慢慢地爬上去的話，最後一定會到 6 樓的。如果你還有冒險的勇氣，不妨故意落到洞穴裡看看。



▲要注意腳下的陷阱洞穴。

恐山修驗場

在三條道路之中，「天道」是最短的路。「修羅道」是通往地下 5 樓。「餓鬼道」則是會落入地下 6 樓的麻煩路徑。但卻可以因此多得寶物和經驗值。至於要選那一條，就看玩家自己決定了。



▲啊！寶箱！但要是太貪心的話…

大島修驗場

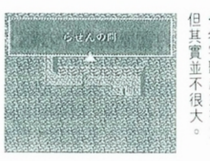
在此處「天狗の羽」和「飛行仙」都是無效的！要注意才行。在地下 2 樓的轉送地帶一定要走過來。在地下 4 樓有一種叫「十字架」的護符。將它獻給大名的話，大名會很高興，是一種很好的禮物，一定要得手。



▲無窮無盡的轉送地帶，一直朝左或右走的話，什麼時候才走得完？

御獄山修驗場

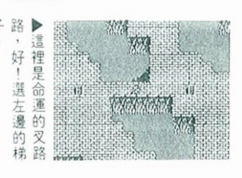
地下 1 樓和地下 2 樓幾乎是完全相同的構造。地下 3 樓的轉送帶與大島山修驗場相同，反覆如此操作、攻擊找出路來。要是地下 6 樓找到鑰匙的話，再用「天狗の羽」離開此地。



▲名字聽起來很大，但其實並不很大。

越智山修驗場

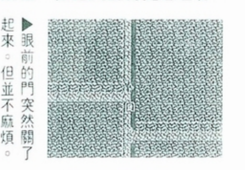
在 2 樓以上會有不同的路徑。即使爬不同的樓梯也還是可以爬到最上層，並不會影響你取得「空教典」。不過在 6 樓有很多寶箱，走不同的路徑，多少會損失一點東西。



▲這裡是命運的叉路，好！選左邊的梯子。

劍山修驗場

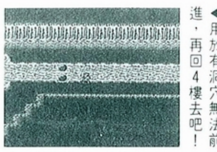
並沒有難解的迷宮，在地下 4 樓門的機關也只要有耐性就可以解開，並沒有什麼特別難的地方。不過敵人很強，在進入前得先忠告你。



▲眼前的門突然關了起來。但並不麻煩。

阿蘇修驗場

在地下 5 樓有陷阱。一開始只有一條路，但會在前方突然崩落露出洞穴，由於來得很急，一下子就掉落下來。在此就得慢慢地、小心地走了。要是被洞穴擋住了前進的路而不能繼續走的話，不妨先回到 4 樓，再重新走一遍，洞穴大概就塞住了。



▲用於有洞穴無法前進，再回 4 樓去吧！

秘技檔案

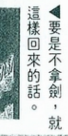
用藥來存錢

這項秘技需要一位會「製藥 1」特技的角色。去買「忍力草」，然後用「製藥 1」將它變成「體力丸」賣掉。就能賺取16的差額。如以「製藥 2」將「行者草」變成「氣力丸」的話，則可賺25的差額，如此重復的話就…

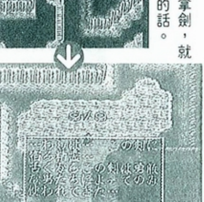
利用祭壇獲取經驗值

在「壇の浦」這個洞裡，最主要的目的便是打倒劍精，以便使「草薙の劍」入手。但要是打倒劍精之後不去拿取「草薙の劍」的話，那麼劍精就會再次出現！而且會變得比較強，要打倒它所花的時間也會比較多，最多可得到8000的經驗值。對後半戰很有利。

▲正如所料，將劍精打倒。

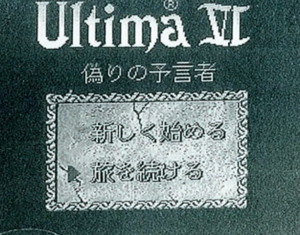


▲要是不拿劍，就這樣回來的話。



▲變成叉要和劍精再打一次！

攻略急救站



不列塔尼亞交通指南

創世紀VI 虛偽的預言者

ULTIMA VI THE FALSE PROPHET



在很容易迷失自己位置與失去旅行目標的廣大大陸——不列塔尼亞上。必須要能掌握地理，才能不迷失地繼續進行遊戲。從解放８個神殿開始，向壯大的冒險挑戰！在這兒，我們要送給冒險家們交通指南。

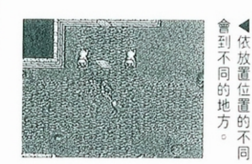
波尼卡尼恩
92年４月３日發售
￥9800

為了往目的地而去

在此我們將為玩家整理出一些往那裡去需要什麼樣的交通方式與其地理關係的文字與圖表。首先，先到天文台去購買確認位置所必須的道具——六分儀吧！

■月之門

這是不須利用什麼移動道具的移動方式。只要在前半段達成解放８個神殿的使命的話，以後便可以利用月之門在主要城鎮間移動了。

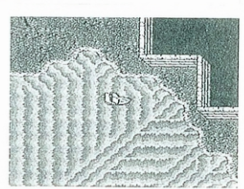

◀依放置位置的不同會到不同的地方。

■陸路

月之門無法達到之地，是可以以徒步的方式移動到達，若再與其他交通工具組合使用，將會有更有效率的探索。別忘了在ユー所買的スワンプブーツ能抵抗毒沼澤。

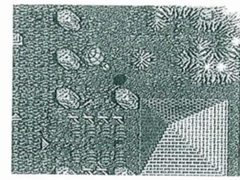
■海路

竹筏要是沒有特殊工具是無法搬運的，得早些弄到能搬運的板子才行，這樣才能在海上移動。它對中盤的地圖探索與洞窟中的移動是絕對必要的，最好也要有大型船，對海路行動很重要。


▲要是有大型船的權利書的話，使能夠利用它做遠距離的攻擊了。

■空路

開拓空路是需要氣球的。先得在スーテック城地下４樓得到氣球的設計圖。之後再以40條クモの系（蜘蛛絲）送到ボーズ的アーベス的店中將絲作成線，再到ニューマジンシア的シャーロト店去將線織成布，再回到ボーズ，到マリッサ的店把布作成氣袋，從モチェート的店裡弄來繩子（ロープ）。在ミノック的ミシュール的店裡製作大型掛籃。最後在ブリテイン準備空壺子就準備完畢了。此時只要對設計圖「つかう」，就行了。


▲氣球是不受地形影響的交通工具，對遊戲最後過關是十分必要的。

目的地與交通方式

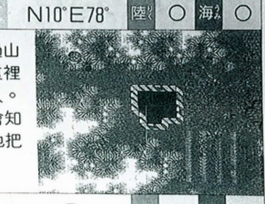
下面的表格便是不列塔尼亞各地的位置與其交通方式的對應。看的方法是：N＝北緯、S＝南緯、E＝東經、W＝西經。以ブリライン這個地方為基準，可以的交通方式下方會有○，不方便是－，完全不行是×。

分類	地名	位置	月門	陸路	海路	空路
神殿	優しさの神殿	N0° E24°	○	○	－	
	勇敢さの神殿	S72° W18°	○	×	○	
	公正さの神殿	N40° W1°	○	×	○	○
	献身の神殿	N24° E65°	○	×	○	
	名誉の神殿	S57° E2°	○	○	○	
	清らかさの神殿	？	○	×	×	×
	謙虚さの神殿	S71° E76°	○	×	○	
	誠実さの神殿	N12° E78°	○	×	○	
	コデックスの神殿	N10° E37°	×	×	×	
城鎮町（魯恩所在地）	ブリテイン	S4° E16°	○	○	－	
	ジェローム	S65° W19°	○	×	○	
	ユー	N28° W9°	○	○	－	
	ミノック	N36° E45°	○	×	○	
	トリンシック	S53° E10°	○	○	○	
	スカラブレイ	S18° W28°	○	×	○	
	ニューマジンシア	S42° E54°	○	×	○	
	ムーングロウ	S17° E74°	○	×	○	
城鎮（其他）	サーパンツ・ホールド	S73° E30°	×	×	○	
	バッカニアーズ・デン	S33° E36°	×	×	○	○
	ライキューム	S8° E73°	－	×	○	
	ボーズ	S31° E10°	×	○	○	
	エンパス・アビー	N17° W20°	×	○	○	
	コーブ	S0° E33°	×	○	×	
城	スーテックの城	S75° E60°	×	×	○	
迷宮	クモの洞窟	N28° W9°	×	○	－	
	テシート	N6° E82°	－	×	○	
	デスパイス	N11° E7°	×	○	×	
	サイクロプスの洞窟	S9° W14°	×	○	×	
	毒沼の洞窟	S0° E38°	×	×	○	
	バッカニアーの洞窟	S28° E32°	×	×	○	

邊境的重要地點都在這！

在這裡我們將以一些不去不行的重要地點為中心，對這些位於邊境上、不太容易明瞭其位置的地點加以說明。請以六分儀和ロケイト咒文來確認它們的位置。當然以空路是可以到達的，但以其它交通是否可以到達，我們也在地名旁邊做了記號（○或×）。它們都不能以月之門到達。另外氣球在移動中是不能確認位置的。

地名 波恩小屋　位置 N10°E78°　陸 ○　海 ○



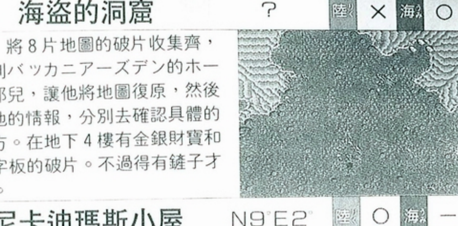
在城實神殿的北方。越過山你可看見的一間小屋。住在這裡有個叫波恩的人已經近似狂人。和他牛頭不對馬嘴的交談後會知道：地下室有張地圖，不理他把地圖弄到手吧！

地名 達斯塔特　S37°W2°　陸 ○　海 －



在ボーズ西方，廣大森林中的洞窟，是危險的龍與怪物的巢窟。在地下４樓可以獲得龍蛋，可拿到トリンシック的酒吧去煮！這是要從サンデイー那兒獲得情報所必須的道具。

地名 海盜的洞窟　？　陸 ×　海 ○



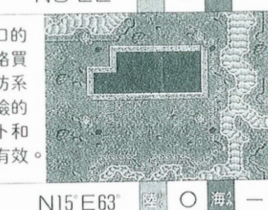
將８片地圖的破片收集齊，送到バッカニアーズデン的ホーマ那兒，讓他將地圖復原，然後聽他的情報，分別去確認具體的地方。在地下４樓有金銀財寶和銀字板的破片。不過得有鍵子才行。

地名 蟻塚　N20°E66°　陸 ○　海 －



和謙神殿的南向，很容易就可以知道乾燥的大地——ドライラント的入口，在稍微東邊河流的附近有入口，這裡有擁有地圖一塊破片的人———ホークノズ的屍體，只要找找看就會發現破片。

地名 尼卡迪瑪斯小屋　N9°E2°　陸 ○　海 －



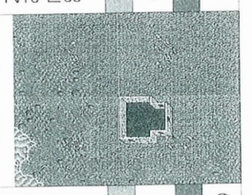
在ユー的東方，靠近河口的地方。這裡可以很便宜的價格買到魔法的材料。也可以買到防系的咒文和アンロック。在危險的迷宮之中，マス・プロラクト和マス・スリープ等咒語都很有效。

地名 傑依姆　S6°W8°　陸 ×　海 ○



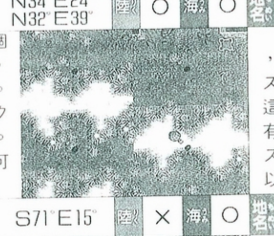
在ブリテイン西方，河的上游有山的位置附的迷宮。在地下４樓會遇到一名飢餓的男子イバラ。給他吃東西他便會將地圖的破片給你，這兒的迷宮都是直線，比較簡單，有些地方有怪物。

地名 辛不拉魯小屋　N15°E63°　陸 ○　海 －



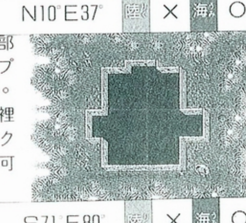
在ドライラント的西南方，靠近蟻塚。住著一些在言詞上相通、友善的ガーゴイル。他告訴你一些有關ガーゴイル重要的情報，對遊戲的後半有很重要的啟示與引導作用。

地名 隆古可普特　N34°E24° N32°E39°　陸 ○　海 ○



這迷宮的入口有２個。一個叫ロング，在ミノック的西邊，越過海的地方，如左側的照片。還有一個是コブト，在ミノック之南往山的方向，如右側照片。在地下３樓東北方隱藏的房間可得地圖。

地名 塞可隆普斯小屋　N10°E37°　陸 ×　海 ○



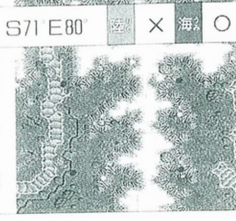
在コブト南方，海灣的內部，山所包圍的地方。サイクロプス夫婦與人類的小孩住在這裡。這兒地下４樓西北的隱藏房間裡有很重要的道具——ボルラックスキュブ，在１樓得到釣竿就可以釣魚了。

地名 觸礁船　S71°E15°　陸 ×　海 ○



在サーパンツホールト西方觸礁的船團。別處也有這樣的地方，所以得確認位置才行。只要調查船隻便可以得到地圖破片。另外在海上探險，基於對怪物的考慮，最好使用大型的船隻。

地名 西斯羅斯　S71°E80°　陸 ×　海 ○



在謙虛神殿之東，火山地帶的洞窟，是難度頗高的迷宮。在地下４樓一定會見到船長——ジョン。從這兒再往ラスト，アバタール最後的一段旅程就開始了。目是標是未知的ガーゴイル國。

公開武器、防具、道具以及魔法資料

鬥人魔境傳III 諸神的沈默

HERCULES NO EIKO III

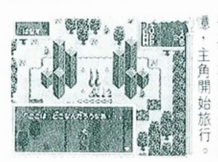
攻略檔案6

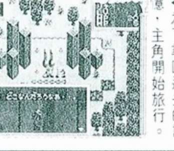
為了尋回喪失的過去記憶，要在地上世界、更要在冥界、天界四處旅行的主角和他的伙伴們到底有些什麼東西可以利用呢？這裡我們將公開這段漫長旅程之中，可以利用的武器、防具、道具和魔法！

DECO
92年4月24日發售
¥8800

用流程圖來攻略地上世界

這張流程圖是從妖精村開始，一直到遊戲中盤最短的攻略路徑。像神殿、特技修得場可能會有因同伴增加再次回來的情形。請利用下面的地圖確認地點間的關係。




▲為了尋回過去的記憶，主角開始旅行。

地上世界地名表

1.妖精村
2.哥魯特
3.古諾梭斯
4.拉哥尼亞
5.斯帕爾塔
6.亞典娜
7.亞典娜城
8.特洛依城
9.特洛依
10.貝恩卡西
11.貝爾西亞舊港
12.肯塔烏羅斯村
13.貝爾西亞城
14.貝爾西亞
15.特拉特
16.塞烏斯神殿
17.羅柯西斯
18.特拉恩迪亞
19.西普拉魯達爾
20.拉巴特
21.亞特拉西亞
22.亞特拉斯足跡
23.伊爾卡村
24.波先依登神殿
25.耶烏斯
26.船之塔
27.多利史柯斯
28.貝斯比歐
29.迪波恩火山
30.多郎迪亞城
31.被遺忘的小島
32.迪梅迪爾神殿
33.亞典娜神殿
34.黑拉斯神殿
35.黑爾美斯神殿
36.維納斯神殿
37.阿波羅神殿
38.阿雷斯神殿
39.巴卡斯神殿
40.黑巴依德斯神殿
41.阿爾迪米斯神殿
42.迪魯瑪
43.新亞典娜
44.冷次

攻略流程

①妖精村
②哥魯特
③古諾梭斯
黑依之內部
④拉哥尼亞
⑤斯帕爾塔
斯帕爾塔西南迷宮
⑥亞典娜
亞典娜西南之隱藏路
⑦亞典娜城
亞典娜迷宮
多利斯柯斯洞窟
特洛依山路
⑧特洛依城
⑨特洛依
⑩貝恩卡西
⑪貝爾西亞舊港
⑫肯塔烏羅斯村
⑬貝爾西亞城
⑭貝爾西亞
貝爾西亞迷宮
特拉特迷宮
⑮特拉特
天空迷宮
⑯塞烏斯神殿
奧林帕斯山
天　界
天界之塔
⑰羅柯西斯
冥界之村
⑱特拉恩迪亞
⑲西普拉魯達爾
船之塔
⑳拉巴特
㉑阿特拉西亞
亞特拉斯村
迪波恩迷宮
㉒亞特拉斯足跡
㉓依爾卡村
遺忘的小島
波先依登神殿
歐肯阿諾斯神殿
亞拉斯山道

TO BE CONTINUE…

修得6種特技

為了順利使用武器，所以需要6種特技，要從在各地的老師那兒最多可學得3種。老師除了在村莊之外，原野上有一些孤立的小屋裡也有。現在為各位介紹一下。

▲為了尋訪老師，而在原野上四處尋覓。

●素手
素手老師是住在古諾梭多利史柯斯西邊的小屋。

●劍
劍老師是住在復興後的帕爾塔、特拉恩迪亞城。

●弓
弓老師是住在貝恩卡西東北方遠方的小屋。

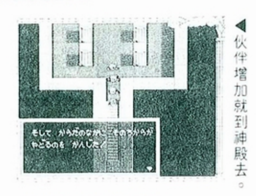
●槍
槍老師就是在斯帕爾塔的某一位士兵。

●鞭
鞭老師則是住在特拉恩迪亞西北的小屋裡。

●斧
斧老師住在特洛依東方的小屋，貝恩卡西東南小屋。

在神殿學會魔法

主角們為了要能使用魔法，所以非到地上世界各處分佈的神殿裡去找尋神殿之泉不可。秘密的塞烏斯神殿中有「ヘパイトス」的關鍵，在阿雷斯神殿則「ペガス」有必要，這裡公開11個神殿的魔法。


▲伙伴增加就到神殿去。

●迪斯迪亞神殿
在古雷達島的哥魯特村南方，內有パウ、パウラ、パウテス、パウテスマ、ランドン等魔法。

●亞典娜神殿
在亞典娜東方，有レムー、パラレズ、トレロ、ヘリオン等。

●黑拉神殿
在亞典娜神殿北方。有クノ・トレロ、クノ・レムー、クノ・パラ、クノ・ミス。

●維納斯神殿
特洛依之北。有クエス、クエイス、クエイサラー、リ・クエス、スピム、スパラ等魔法。

●阿波羅神殿
在特洛依山道之東，有イント、インテル、ガルト、ガルダーエムワール、エムトール。

●波先依特恩神殿
在特洛依東方的海岸。有アクア、アクアル、アクアルムリ、アクア、ゴーヘル。

●秘密塞烏斯神殿
在亞典娜市內。有バーン、バンガー、バンガルム、イルメク的魔法。

●黑爾美斯神殿
在迪魯瑪北方的島上，有ノアルーン、タケープ、ラクシオン。

●黑巴依德斯神殿
在特拉特沿海東方，再朝北上，有モンシーバ、ロックバイ、タクストン。

●阿爾迪米斯神殿
在特拉恩迪亞東北方的島，有イルモア、リ・オーラ、ハイドロア。

●阿雷斯神殿
在冷次北方的山裡，有ライザー、ライバーン和ワンモア。

各角色身上魔法與等級

各種魔法都得在各個神殿學才行，不到一定的等級是無法使用的。以下我們將就各角色能使用的魔法，以及其必要的等級列表加以說明。

●主角

魔法名稱	等級	魔法名稱	等級
パウ	2	エムワール	22
クノ・パラ	9	パウテス	24
ノアルーン	10	ロックバイ	26
クノ・レムー	13	バンガー	30
パウラ	14	バーン	35
ゴーヘル	17	イルモア	38
ランドン	19	バンカルム	39
ラクシオン	20	パウテスマ	40

●（斯迪娜）

魔法名稱	等級	魔法名稱	等級
アクア	10	エムトール	20
スピム	12	スパラー	22
クエス	13	ワンモア	24
イント	15	インテル	26
ガルド	16	ガルダー	29
アクアル	17	アクアルム	32
クエイス	18	ハイドロア	35
ランドン	19	クエイサラー	42

●（雷依恩）

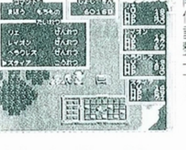
魔法名稱	等級	魔法名稱	等級
パウ	2	トレロ	17
パラレズ	8	クノ・トレロ	19
クノ・パラ	9	エムトール	20
クノ・ミス	10	タクストン	22
タケープ	11	パウテス	24
レムー	12	イルメク	29
クノ・レムー	13	ヘリオン	35
パウラ	14	パウテスマ	40

●（謎般男人）

魔法名稱	等級	魔法名稱	等級
ノアルーン	10	テ・スパラ	31
クノ・ミス	10	ライバーン	32
タケープ	11	モルシーバ	33
ラクシオン	17	ヘリオン	35
ラントン	21	リ・アクア	36
ライザー	28	リ・クエス	37
テ・カルト	29	イルモア	38
テ・スピム	30	リ・オーラ	44

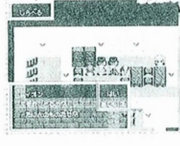
配合隊伍的變更裝備武器

在6種武器中，從能在前排攻擊敵人前排的斧頭、空手、劍到後排能攻擊敵人的槍、鞭、弓、杖等，有各式的分類。要配合隊伍的不同來配置武器。


▲配合裝備，最好把隊伍調整一下。

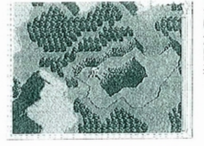
別偷拿裝備武器導致信賴度下降

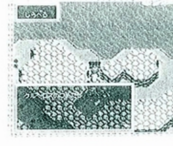
要是主角在市鎮或是村莊中隨便拿取道具（也就是偷啦！），那麼他信賴度的參數值會下降，這點對在與敵人戰鬥時，伙伴的行動會有不利的影響，最好別偷。


▲隨便拿別人的東西，信賴度會下降。

到往冥界的洞裡找寶物

在地上世界各處都有通往冥界的地洞。在冥界有時可以獲得普通店裡沒有的秘寶，不過被詛咒的東西很多，在裝備之前不妨叫出表來看一下。


▲到處都有這種往冥界的洞窟。


▲找一找看有沒有什麼特別的寶物。

攻略急救站

武器表

系	武器名稱	價格	攻擊力	詛咒	效果
劍系	たんけん	30	3	無	無
	さびたつるぎ	—	4	無	無
	せいどうのけん	60	6	無	無
	てつのつるぎ	80	8	無	無
	せんしのつるぎ	150	10	無	無
	くろがねのつるぎ	250	14	無	無
	みかづきとう	445	22	無	無
	えいゆうのつるぎ	450	22	無	無
	ぎんのつるぎ	700	26	無	與モルシーバ效果同
	いだいなつるぎ	810	28	無	無
	アテナのつるぎ	1000	30	無	無
	まふうけん	—	37	無	與ラクシオン效果同
	かぜのつるぎ	1500	38	無	裝備後速度上升25
	——	—	—	—	——
	ほのおのつるぎ	15000	42	無	與バーン效果同
	ふはいのつるぎ	—	42	無	與パラレズ效果同
	いこくのやいば	—	42	無	裝備後知性下降35
	めぁふのけん	—	44	無	與トレロ效果同
	りりょくのけん	—	28	無	消費MP攻擊力2倍
	ハデスのつるぎ	—	66	無	與バンガルム效果同
	ゼウスのつるぎ	—	?		?
斧系	せんしのおの	150	10	無	無
	たたかいのおの	350	16	無	無
	いだいなおの	1000	32	無	無
	くびぎりのおの	—	35	無	裝備後速度下降30
	しんくのおの	—	46	無	裝備後速度下降35
槍系	ながやり	50	5	無	無
	きりさきのやり	80	8	無	無
	くろがねのやり	350	16	無	無
	ぎんのやり	700	26	無	與モルシーバ效果同
	みつまたのほこ	1500	38	無	與ランドン效果同
	タナトスのかま	—	18	無	與ゴーヘル效果同
	どくろのやり	—	36	無	與スパラー效果同
	ほのおのやり	20000	46	無	與バンガー效果同
徒手系	てつのこぶし	80	8	無	無
	くろがねのつめ	198	12	無	無
	くまのつめ	398	20	無	無
	ししのつめ	1500	38	無	裝備後知性上升25
	きりさきのつめ	—	14	無	可攻擊2次
	ケルベロスのつめ	—	25	無	與パラレズ效果同
	ほのおのこぶし	2500	44	無	裝備後速度上升35
鞭系	いばらのむち	180	11	無	無
	くざりのむち	—	14	無	無
	だいじゃのむち	—	38	無	使對手麻痺
	やいばのむち	—	44	無	自己也受傷
	ほのおのむち	2000	40	無	速度知性上升15
弓系	きのゆみ	60	5	無	無
	くろがねのゆみ	310	15	無	無
	いしゆみ	398	20	無	無
	あわせゆみ	450	22	無	無
	ぎんのゆみ	600	24	無	與モルシーバ效果同
	いだいなゆみ	810	28	無	無
	ほのおのゆみ	2000	40	無	裝備後知性上升35
	てんしのゆみ	—	10	無	速度、知性各上升35
	こだいのゆみ	—	37	無	使對手被催眠
	メデューサのゆみ	—	42	無	與パラレズ效果同
	アルテミスのゆみ	15000	22	無	與クンモア效果同

武器表

系	武器名稱	價格	攻擊力	詛咒	效果
杖系	こくたんのつえ	18	2	無	與クノ・レムー效果同
	やすらぎのつえ	—	3	無	與パウ效果同
	なまりのつえ	—	19	有	與デ・ガルド效果同

武器表

系	武器名稱	價格	攻擊力	詛咒	效果
鎧系	かわのふく	35	3	無	無
	かわのよろい	180	6	無	無
	さびたよろい	198	8	無	無
	くさりかたびら	198	8	無	無
	うろこのよろい	250	10	無	無
	どうのむねあて	298	12	無	無
	てつのよろい	350	14	無	無
	くろがねのよろい	400	16	無	無
	ししのけがわ	750	19	無	速度、知性各上升5
	えいゆうのよろい	755	20	無	裝備後知性上升5
	ぎんのよろい	1000	22	無	與モルシーバ效果同
	さんごのよろい	1000	22	無	與リ・アクア效果同
	イシスのけがわ	1000	22	無	與リ・クエス效果同
	アテナのよろい	1100	25	無	與クエイス效果同
	まもりのよろい	1500	28	無	裝備後知性上升10
	ほのおのよろい	2000	30	無	無
	うつしみのよろい	—	26	無	與タクストン效果同
	いこくのよろい	—	27	有	裝備後速度下降10
	やすらぎのよろい	—	29	無	與イルメク效果同
	じんめんのよろい	—	32	有	與トレロ效果同
	はじゃのよろい	—	22	無	無
	ハデスのよろい	—	36	有	與イルモア效果同
	ゼウスのよろい	—	?	?	?
盾系	きのたて	25	1	無	無
	かわばりのたて	100	2	無	無
	こくたんのたて	—	4	無	與クノ・パラ效果同
	せいどうのたて	198	8	無	無
	さびたたて	—	8	無	無
	くろがねのたて	298	10	無	無
	えいゆうのたて	398	12	無	無
	ぎんのたて	498	14	無	與モルシーバ效果同
	わらうたて	—	17	有	與トレロ效果同
	いこくのたて	—	19	有	速度－15知性＋5
	かぜのたて	798	19	無	速度＋5知性－5
	りりょくのたて	—	18	無	與エムトール效果同
	ほのおのたて	998	21	無	無
	アテナのたて	30000	25	無	無
	ハデスのたて	—	26	有	與モルシーバ效果同
	ゼウスのたて	—	?	?	?
盔系	かわのぼうし	15	1	無	無
	かわのかぶと	50	2	無	無
	くろがねのかぶと	110	4	無	無
	さびたかぶと	110	4	無	無
	せんしのかめん	190	5	無	無
	えいゆうのかぶと	230	6	無	裝備後知性＋10
	ヘルメスのぼうし	—	6	無	與スピム效果同
	ぎんのかぶと	260	7	無	無
	アテナのかぶと	510	9	無	與イント效果同
	みかくしのかぶと	600	10	無	與ガルダー效果同
	いこくのかぶと	—	10	有	速度、知性－5
	ほのおのかめん	750	12	無	無

1. 對於本書的製作，您最滿意的是：

內容取材	□很好	□尚好	□不好
版面編排	□很好	□尚好	□不好
封面包裝	□很好	□尚好	□不好
紙張印刷	□很好	□尚好	□不好

2. 您購買本書的動機？（複選）

□想多知道軟體的介紹　□看到報章、雜誌介紹
□針對介紹的遊戲攻略　□聽朋友介紹
□想更了解電玩世界　□長期定期購買
□因它是尖端出品的刊物　□好奇、初次購買
□其他（　　　　　　）

3. 您對於本書最感興趣的內容?

□硬體篇介紹　□發售軟體篇介紹
□軟體預告篇介紹　□「斬II」戰國治世法典
□「快打旋風II」實戰篇　□攻略急救站
□秘技篇　□總索引目錄

4. 您最喜歡的三款SFC已發售軟體？

______ ______ ______

5. 您最期待的三款SFC遊戲？

______ ______ ______

6. 您對於本書贈品的滿意程度？

□很好　□尚可　□不好

最後再次感謝您的協助填寫本卡，謝謝！

道具表

道具名稱	價格	效果
…おもいで	——	在ゴルテ之村。可扮女生
…のめ	——	在雅典娜城。可見地上世界地圖的部分
	——	——
	——	——
	——	——
たびのつばさ	50	能瞬時移動到去過的地方
スカラベ	65	從迷宮內脫出。能用8次
よるのとばり	200	使對手睡著，效果同レムー，可用8次
せいなるしずく	200	解除詛咒狀態
ほうせき	——	可於店中賣200G
ほばしらのたま	——	與ランドン效果同，可用8次
めいどのみやげ	——	與バンガルム效果同，可用8次
じゅうたん	1000	瞬間移至去過的市鎮，可用16次
たてごと	750	在雅典娜修行後，可在特洛依演奏
ねむりのたてごと	1000	與レムー效果同
ちからのたてごと	——	力量上升10%
いのりのたてごと	——	同時恢復我方全體伙伴體力
ちのかたまり	——	?
アレフのはね	——	製作風箏的材料
たいちょうしょう	——	成為斯巴魯達兵隊長時得到
しんでんのカギ	——	於天空得自パエトーン。可在宙斯神殿使用
てんのよびごえ	——	於天空得自ウラノス。可至天界
ヘパイトスのかぎ	——	於天界得自パイトス。在天界之塔等地使用
うみのとびら	——	得自トリトーン。可至海底神殿
きぬのたずな	——	在ポロイドン的海底神殿。可喚ペガサス
ふねのかじぼう	——	藏於船匠家中。可操作船。
しんわじてん	——	在雅典娜城，可了解オリンポス眾神的訊息
レイオンのにっき	——	レイオン的旅行日記
バオールのにっき	——	?

魔法表

系	魔法名稱	MP	範圍	效果
	…クストン	0	1人	可將自己全HP給同伴
	…ルメク	10	1人	解除氣絕狀態
	…ルモア	16	1人	由氣絕狀態恢復完全狀態
	…ノ・トレロ	2	1人	解除混亂狀態
	…ノ・レムー	2	1人	解除催眠狀態
	…ノ・パラ	2	1人	解除麻痺狀態
	…ウ	2	1人	恢復少許HP
	…ウラ	3	1人	恢復HP至某種程度
	…ウテス	8	1人	大幅恢復HP
	…ウテスマ	32	全體	同時恢復全員體力
	…ムワール	0	全體	將自己MP分給全部伙伴
	…ノ・ミス	2	1人	解除中毒狀態
	…エス	2	1人	集中光束往敵人頭上落下
	…エイス	6	1組	以光束攻擊一組敵人
	…エイサラー	16	全體	以光束攻擊全部敵人
	…ライザー	6	1人	呼喚雷雲至敵人頭上
	…ライバーン	12	1組	以雷攻擊一組敵人
	…リオン	9	1人	以聖光狠狠攻擊
	…ランドン	9	全體	作出超高熱火炎
	…アクア	2	1人	作出激流
	…アクアル	4	1組	以水攻擊一組敵人
	…アクアルム	12	全體	以水攻擊全部敵人
	…イドロア	8	1人	比アクア更強的水流
	…バーン	12	1人	以火攻擊一位敵人
	…バンガー	8	1組	以火球攻擊一組敵人
	バンガルム	15	全體	以火球攻擊全體敵人
戰鬥輔助系	レムー	3	全體	使敵人睡著
	パラレズ	3	1人	使敵人麻痺
	トレロ	7	全體	使敵人混亂
	モルシーバ	6	1人	將敵人魔法封住
	ゴーヘル	8	1人	與敵人HP及MP交換
	エムトール	0	1人	吸取敵人MP
	デ・スパラ	4	1人	使敵人力量下降
	デ・ガルド	4	1人	使敵人防禦力下降
	デ・スピム	4	1組	使敵人速度下降
防禦系	スパラー	5	1人	暫時使伙伴力量上昇
	ガルド	4	1人	暫時使伙伴防禦力上昇
	ガルダー	8	全體	暫時使全體伙伴防禦力上昇
	スピム	4	全體	暫時使全體伙伴速度上昇
	イント	2	1人	暫時使伙伴知性上昇
	インテル	4	全體	暫時使全體伙伴知性上昇
	ワンモア	4	1人	暫時使伙伴可攻擊2次
	リ・クエス	12	全體	產生對光之攻擊有效的護網
	リ・アクア	8	全體	產生對水之攻擊有效的護網
	リ・オーラ	14	全體	對所有魔法有效的護網
	ロックバイ	5	1人	對所有攻擊及魔法有效的護網
移動系	ラクシオン	8	全體	使原野上敵人出現機率下降
	ダケーブ	5	全體	從迷宮中脫出
	ノアルーン	4	全體	瞬間移至曾到過的市場

武器表

系	武器名稱	價格	攻擊力	詛咒	效果
劍系	たんけん	30	3	無	無
	さびたつるぎ	—	4	無	無
	せいどうのけん	60	6	無	無
	てつのつるぎ	80	8	無	無
	せんしのつるぎ	150	10	無	無
	くろがねのつるぎ	250	14	無	無
	みかづきとう	445	22	無	無
	えいゆうのつるぎ	450	22	無	無
	ぎんのつるぎ	700	26	無	與モルシーバ效果同
	いだいなつるぎ	810	28	無	無
	アテナのつるぎ	1000	30	無	無
	まふうけん	—	37	無	與ラクシオン效果同
	かぜのつるぎ	1500	38	無	裝備後速度上升25
	——	—	—	—	——
	ほのおのつるぎ	15000	42	無	與バーン效果同
	ふはいのつるぎ	—	42	無	與バラレズ效果同
	いこくのやいば	—	42	無	裝備後知性下降35
	めぁふのけん	—	44	無	與トレロ效果同
	りりょくのけん	—	28	無	消費MP攻擊力2倍
	ハデスのつるぎ	—	66	無	與バンガルム效果同
	ゼウスのつるぎ	—	?		?
斧系	せんしのおの	150	10	無	無
	たたかいのおの	350	16	無	無
	いだいなおの	1000	32	無	無
	くびぎりのおの	—	35	無	裝備後速度下降30
	しんくのおの	—	46	無	裝備後速度下降35
槍系	ながやり	50	5	無	無
	きりさきのやり	80	8	無	無
	くろがねのやり	350	16	無	無
	ぎんのやり	700	26	無	與モルシーバ效果同
	みつまたのほこ	1500	38	無	與ランドン效果同
	タナトスのかま	—	18	無	與ゴーヘル效果同
	どくろのやり	—	36	無	與スパラー效果同
	ほのおのやり	20000	46	無	與バンガー效果同
徒手系	てつのこぶし	80	8	無	無
	くろがねのつめ	198	12	無	無
	くまのつめ	398	20	無	無
	ししのつめ	1500	38	無	裝備後知性上升25
	きりさきのつめ	—	14	無	可攻擊2次
	ケルベロスのつめ	—	25	無	與パラレズ效果同
	ほのおのこぶし	2500	44	無	裝備後速度上升35
鞭系	いばらのむち	180	11	無	無
	くさりのむち	—	14	無	無
	だいじゃのむち	—	38	無	使對手麻痺
	やいばのむち	—	44	無	自己也受傷
	ほのおのむち	2000	40	無	速度知性上升15
弓系	きのゆみ	60	5	無	無
	くろがねのゆみ	310	15	無	無
	いしゆみ	398	20	無	無
	あわせゆみ	450	22	無	無
	ぎんのゆみ	600	24	無	與モルシーバ效果同
	いだいなゆみ	810	28	無	無
	ほのおのゆみ	2000	40	無	裝備後知性上升35
	てんしのゆみ	—	10	無	速度、知性各上升35
	こだいのゆみ	—	37	無	使對手被催眠
	メデューサのゆみ	—	42	無	與パラレズ效果同
	アルテミスのゆみ	15000	22	無	與クンモア效果同
盾系	さびたたて	—	8	無	無
	くろがねのたて	298	10	無	無
	えいゆうのたて	398	12	無	無
	ぎんのたて	498	14	無	與モルシーバ效果同
	わらうたて	—	17	有	與トレロ效果同
	いこくのたて	—	19	有	速度−15知性＋5
	かぜのたて	798	19	無	速度＋5知性−5
	りりょくのたて	—	18	無	與エムトール效果同
	ほのおのたて	998	21	無	無
	アテナのたて	30000	25	無	無
	ハデスのたて	—	26	有	與モルシーバ效果同
	ゼウスのたて	—	?	?	?
盔系	かわのぼうし	15	1	無	無
	かわのかぶと	50	2	無	無
	くろがねのかぶと	110	4	無	無
	さびたかぶと	110	4	無	無
	せんしのかめん	190	5	無	無
	えいゆうのかぶと	230	6	無	裝備後知性＋10
	ヘルメスのぼうし	—	6	無	與スピム效果同
	ぎんのかぶと	260	7	無	無
	アテナのかぶと	510	9	無	與イント效果同
	みかくしのかぶと	600	10	無	與ガルダー效果同
	いこくのかぶと	—	10	有	速度、知性−5
	ほのおのかめん	750	12	無	無

防具表

系	防具名稱	價格	防禦力	詛咒	效果
頭盔系	いばらのかんむり	——	13	有	裝備後知性下降35
	しんじつのかめん	——	14	有	無
	ハデスのかぶと	——	16	有	與ワンモア同
	ゼウスのかぶと	——	?	?	?
披風系	マント	——	1	無	無
	えいゆうのマント	80	2	無	無
	アテナのマント	160	3	無	無
	ほうおのマント	320	4	無	無
戒指系	どうのゆびわ	750	1	無	與ランドン同
	かいがらのゆびわ	850	1	無	與アクア同
	ちのマニキュア	——	1	有	與パラレズ同
	のろいのゆびわ	——	1	有	裝備後知性下降35
	くろしんじゅ	1250	1	無	與アクアル同
	まほうのゆびわ	1300	1	無	與エムトール同
	りんねのゆびわ	1300	1	無	與イルメク同
	ぎんのゆびわ	1500	1	無	與ワンモア同
	きんのゆびわ	1750	1	無	與ゴーヘル同

道具表

道具名稱	價格	效果
エスカルゴのにく	6	稍微恢復ＨＰ
やくそう	10	恢復ＨＰ到某種程度
かいふくやく	25	恢復ＨＰ到相當程度
やくそうぶくろ	350	恢復ＨＰ到相當程度。能用16次
あおいネクタル	55	恢復ＨＰ到某種程度
あかいネクタル	55	解除中毒、麻痺等狀況
しろいネクタル	55	恢復ＨＰ。與パウテス同
きんのネクタル	55	復活！與イルモア同
どくけしそう	12	解毒！與クノ・ミス同
にんじん	15	解除麻痺狀態。與クノ・パラ同
ふどうしゅ	50	讓對手睡著。與レムー同
めざめのはな	40	解除氣絕、睡眠狀態
きんのおんさ	35	解除混亂狀態。與クノ・トレロ同
たびのつばさ	50	能瞬時移動到去過的地方
スカラベ	65	從迷宮內脫出。能用8次
よるのとばり	200	使對手睡著，效果同レムー，可用8次
せいなるしずく	200	解除詛咒狀態
ほうせき	――	可於店中賣200G
ほばしらのたま	――	與ランドン效果同，可用8次
めいどのみやげ	――	與バンガルム效果同，可用8次
じゅうたん	1000	瞬間移至去過的市鎮，可用16次
たてごと	750	在雅典娜修行後，可在特洛依演奏
ねむりのたてごと	1000	與レムー效果同
ちからのたてごと	――	力量上升10%
いのりのたてごと	――	同時恢復我方全體伙伴體力
ちのかたまり	――	?
アレフのはね	――	製作風筝的材料
たいちょうしょう	――	成為斯巴魯達兵隊長時得到
しんでんのカギ	――	於天空得自パエトーン。可在宙斯神殿使用
てんのよびごえ	――	於天空得自ウラノス。可至天界
ヘパイトスのかぎ	――	於天界得自パイトス。在天界之塔等地使用
うみのとびら	――	得自トリトーン。可至海底神殿
きぬのたずな	――	在ボロイドン的海底神殿。可喚ペガサス
ふねのかじぼう	――	藏於船匠家中。可操作船。
しんわじてん	――	在雅典娜城，可了解オリンポス衆神的訊息
レイオンのにっき	――	レイオン的旅行日記
バオールのにっき	――	?

道具表

道具名稱	價格	效果
むすめのおもいで	――	在ゴルテ之村。可扮女生
かみがみのめ	――	在雅典娜城。可見地上世界地圖的部分
――	――	――
――	――	――
――	――	――

魔法表

系	魔法名稱	ＭＰ	範圍	效果
恢復系	タクストン	0	1人	可將自己全ＨＰ給同伴
	イルメク	10	1人	解除氣絕狀態
	イルモア	16	1人	由氣絕狀態恢復完全狀態
	クノ・トレロ	2	1人	解除混亂狀態
	クノ・レムー	2	1人	解除催眠狀態
	クノ・パラ	2	1人	解除麻痺狀態
	パウ	2	1人	恢復少許ＨＰ
	パウラ	3	1人	恢復ＨＰ至某種程度
	パウテス	8	1人	大幅恢復ＨＰ
	パウテスマ	32	全體	同時恢復全員體力
	エムワール	0	全體	將自己ＭＰ分給全部伙伴
	クノ・ミス	2	1人	解除中毒狀態
攻擊系	クエス	2	1人	集中光束往敵人頭上落下
	クエイス	6	1組	以光束攻擊一組敵人
	クエイサラー	16	全體	以光束攻擊全部敵人
	ライザー	6	1人	呼喚雷雲至敵人頭上
	ライバーン	12	1組	以雷攻擊一組敵人
	ヘリオン	9	1人	以聖光狠狠攻擊
	ランドン	9	全體	作出超高熱火炎
	アクア	2	1人	作出激流
	アクアル	4	1組	以水攻擊一組敵人
	アクアルム	12	全體	以水攻擊全部敵人
	ハイドロア	8	1人	比アクア更強的水流
	バーン	12	1人	以火攻擊一位敵人
	バンガー	8	1組	以火球攻擊一組敵人
	バンガルム	15	全體	以火球攻擊全體敵人
戰鬥輔助系	レムー	3	全體	使敵人睡著
	パラレズ	3	1人	使敵人麻痺
	トレロ	7	全體	使敵人混亂
	モルシーバ	6	1人	將敵人魔法封住
	ゴーヘル	8	1人	與敵人ＨＰ及ＭＰ交換
	エムトール	0	1人	吸取敵人ＭＰ
	デ・スパラ	4	1人	使敵人力量下降
	デ・ガル゛	4	1人	使敵人防禦力下降
	デ・スピム	4	1組	使敵人速度下降
防禦系	スパラー	5	1人	暫時使伙伴力量上昇
	ガルド	4	1人	暫時使伙伴防禦力上昇
	ガルダー	8	全體	暫時使全體伙伴防禦力上昇
	スピム	4	全體	暫時使全體伙伴速度上昇
	イント	2	1人	暫時使伙伴知性上昇
	インテル	4	全體	暫時使全體伙伴知性上昇
	ワンモア	4	1人	暫時使伙伴可攻擊2次
	リ・クエス	12	全體	產生對光之攻擊有效的護網
	リ・アクア	8	全體	產生對水之攻擊有效的護網
	リ・オーラ	14	全體	對所有魔法有效的護網
	ロックバイ	5	1人	對所有攻擊及魔法有效的護網
移動系	ラクシオン	8	全體	使原野上敵人出現機率下降
	ダケープ	5	全體	從迷宮中脫出
	ノアルーン	4	全體	瞬間移至曾到過的市場

摩訶摩訶

PUSH START BUTTON!

©1992 sigma,inc.

©1992 相原製作所

攻略檔案7

這裡為各位介紹地圖與各種角色

摩訶摩訶

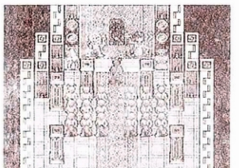
本款遊戲的角色全部都是由專畫怪異漫畫的漫畫家──相原模所設計的，每當他們配合著ＢＧＭ出現，總給人一種好笑奇異的感覺。摩訶摩訶是款特異的ＲＰＧ，在這裡，我們將一舉公開所有的敵人角色資料。

SIGMA
92年４月24日發售
￥8700

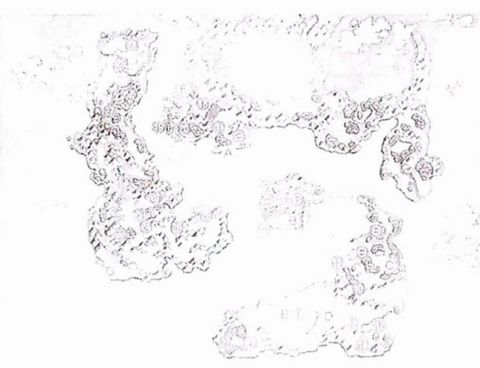
摩訶摩訶世界地圖

本款遊戲的角色設定是由異色漫畫家──相原模擬任的，整個遊戲的風格給人一種怪異荒誕不經的感覺。

在這兒我們將就摩訶摩訶這個不可思議的世界為玩家做一番地圖與角色的介紹，請各位玩家好好參考一覽表上的各項資料。



▲摩訶摩訶的開場畫面，在上端坐著的都是頭目級的角色。



摩訶摩訶地名表

1. 故鄉鎮
2. 飛機場
3. 南國城
4. 沙濱墓地
5. 火炎山
6. 外緣小屋
7. 迷路洞窟
8. 迪依拉米
9. 特拉
10. 大食城
11. 怪奇城
12. 達利亞
13. 塞依恩
14. 西沙恩沙
15. 三塊小岩石
16. 歐達利旅館
17. 修行洞窟
18. 蒙地西卡哥
19. 桑柏特
20. 丸湖小屋
21. 西方泊船場
22. 花園宮殿
23. 那可
24. 歐恩特
25. 拉摩斯城
26. 比克利利
27. 密西比
28. 傳說的洞窟
29. 亞特拉斯山

奇怪的頭目角色一覽

空中小姐嘍囉 出現場所：パスカル博士的飛機上
特徵：會化裝成空中小姐，並不太強。

艙務長嘍囉 出現場所：パスカル博士的飛機上
特徵：會化裝成艙務長。打倒可獲金錢。

幽格阿魯１號 出現場所：迷いの洞くつ
特徵：除了普通攻擊之外，還會毒、麻痺的能力。

大食公主 出現場所：タリアの村
特徵：吃得痴肥的胖女人。會用奇術魅惑你。

大食王 出現場所：オオグイ城
特徵：吃太多而腦滿腸肥。會用體重引起地震。

大臉譜 出現場所：怪奇城
特徵：一張奇怪的大臉。會用口臭和毒攻擊。

怪奇人 出現場所：怪奇城屋頂
特徵：用電攻擊。會封住你的變身能力。

魔人 出現場所：ウルウルタワーの屋頂
特徵：用電攻擊。讓你無法動彈。

鬼熊人 出現場所：モンテシカゴの鬥技場
特徵：像熊般的拳擊手，會恢復自己的ＨＰ。

大手婆婆 出現場所：サンボート的碼頭
特徵：用兩隻大手攻擊人臉。

花舅舅 出現場所：花園宮殿
特徵：以奇怪的舞蹈迷惑人。

貓靈女 出現場所：ラモーヌ城
特徵：討厭男人的女王，用爪和尾攻擊。

變身獸 出現場所：ガルル城
特徵：照到月光就會變身，用某種劍才能打倒。

遊戲前半敵角色一覽

名字	HP	攻擊力	速度	經驗值	錢數	防禦力	出現場所	特徵
嘍囉	3	10	8	8	1	1	A	如其名稱一般，是最弱的角色。
桃妖	5	29	10	19	3	9	B	成群出現，相當有耐性，打敗它可得もも。
猴精	12	20	10	12	2	2	B	成群攻擊的猴精軍團，不怕ほねぬき。
人面蝶	16	10	16	30	5	5	B	會毒、麻痺的特殊能力，怕火、熱的攻擊。
報復鳥	25	1	26	1	30	30	B	特殊能力可使自己所受的傷害部份彈回。
鼓鼓蛙	28	38	32	18	6	9	B	這鼓鼓蛙怕冷氣。
食人花	90	36	34	10	16	40	B	巨大植物，雖ＨＰ高，但怕熱。
嘍囉隊長	35	60	32	20	11	12	C	由嘍囉變成隊長，沒有特徵。
香蕉男	58	56	35	18	12	8	C	相當自傲的香蕉男，不怕電磁
電氣男	64	44	43	32	14	10	C	以電流使我方麻痺，怕熱。
特殊嘍囉	65	58	41	85	14	30	C	要小心他的臨界攻擊。
怪嘍囉	75	80	34	31	15	20	C	以熱、冷氣、麻痺等來攻擊。
欺侮人	96	60	25	20	7	20	C	尋常的角色，雖ＨＰ高，但可強攻。
怪超人	20	40	20	100	10	128	D	動畫中的角色，以折匙子使對手大意。
自爆彈	40	1	50	10	20	0	D	雖攻擊力低，但會自爆，要儘快打倒。
自閉男	48	128	180	18	20	20	D	會使我方的攻擊力、防禦力下降，但怕熱。
沙漠嘍囉	90	100	46	29	25	25	D	沙漠的嘍囉部隊，除了臨界攻擊外，也會用毒。
噴火女郎	98	1	70	36	28	22	D	以手中的火焰筒攻擊，怕冷氣。
金字塔男	100	1	130	40	120	80	D	以地震、雷擊攻擊，使我方能力下降。
土器男	250	100	68	88	28	100	D	可為同伴防禦。
嘍囉軍曹	500	100	43	40	120	80	D	成為中士的嘍囉會吸取同伴的ＨＰ。
宇宙怪猴	72	103	56	60	20	0	E	以精神攻擊。自己防禦力上昇。
超蛇	75	1	47	45	14	0	E	烏魯烏魯星的宇宙蛇，奪取我方的ＨＰ。
赤裸心	75	86	70	45	20	0	E	以飛彈攻擊。有交換ＨＰ的能力。

☆圖表識別法

畫面	名字	HP	攻擊力	速度	經驗值	錢數	防禦力
	出現場所	特徵					

名字	HP	攻擊力	速度	經驗值	錢數	防禦力	出現場所	特徵
史萊米	80	89	23	20	16	0	E	以麻痺、混亂、猛毒攻擊，不怕熱、電磁、精神攻擊。
異形龍	3200	122	53	50	1000	1000	E	ＨＰ、攻擊力都很高，但經驗值、全也很多。
蚯蚓男	100	110	56	50	80	35	F	會分裂、增殖的討厭傢伙，怕精神攻擊。
士兵	130	40	69	60	10	?	F	以錢幣攻擊，全以躲過的次數×５０。
蜻蜓男	200	20	50	69	68	32	F	雖攻擊力低，攻擊但有時會臨界攻擊。
慢郎中	340	176	73	1	102	38	F	以十六文踢攻擊，雖很強，但速度慢。
女嘍囉	20	50	20	90	80	50	G	女戰鬥員，不可輕敵。
猴姐兒	30	60	50	80	78	50	G	有時以臨界攻擊襲來，不怕誘惑。
豪放女	110	168	115	87	135	110	G	以火藥攻擊的性感女郎。
女王蜂	130	165	120	100	140	120	G	以猛毒或誘惑攻擊。
怪女嘍囉	140	200	10	80	130	20	G	看不到的透明化，攻擊力高、防禦力低。
好玩女	185	10	105	65	125	130	G	不斷跳舞的舞女，防禦力高。
字型男	220	170	150	30	150	100	G	代表其意思的畫面敵人。會用麻痺攻擊。
心靈女	420	210	65	150	400	105	G	會用怪手攻擊，有讓人疏忽、厭戰的能力。
體育女	1000	182	18	80	240	80	G	體育系的女人，會用強烈的拳擊打你。
吆喝伯伯	205	200	190	94	200	120	H	會以光線讓你混亂，用普通攻擊揍他。
偵察嘍囉	120	180	85	70	120	100	H	偵察部隊的先鋒，會用毒攻擊。
鋼土器男	80	175	300	60	230	105	H	也會替同伴阻擋，不過防禦力更高。
迷途嘍囉	65	10	200	300	1000	0	H	會自爆攻擊。不過常會臨陣脫逃。
吸血猴	80	90	180	98	120	100	I	會吸取你的ＨＰ值。
哭老頭	100	170	230	85	200	300	I	會讓全體速度、攻擊力下降。怕電磁波。
火柴男	100	10	150	90	140	120	I	會在頭上點火攻擊，不怕熱怕冷。
雪男	120	208	185	80	210	85	I	會以雪花攻擊全體。怕熱。
雪女	140	80	200	80	220	125	I	會以雪花、軟骨頭攻擊。怕熱。

秘技篇

エアマネジメント 大空に賭ける

NEW GAME
CONTINUE

AIR MANAGEMENT

以資料來決定公司的經營成功與否

航空產業 向天空出發

攻略檔案 8

光榮
92年 4 月 9 日
¥11800

在現實的世界中，公司可能會因社會上的各種狀況的變動而倒閉，這種情況在電玩的世界中也可能會發生，在不斷的失敗中，你可因此而學到許多的經驗，這些細節將會對日後的發展有很大的幫助哦！

首先介紹航空產業的基礎知識

首先，在經營一種從未參與過的行業時，一定要先找出「創造利益方法」。任何行業都是由利益（航線上的收入）及經費（飛機的整備等為經營而所必須準備的支出）所組成的，而且，若不準備適當的經費，則使無法不斷創造利益。這用說的聽起來似乎很簡單，但對初次接觸的人來說卻是相當的難。所以常常會有經營不善而倒閉的情形發生。為了不使這種情況發生，我們一定要常常檢查「設備投資」及「航路設定」等項目。這樣不但可避免浪費，而且可產生安定的成長哦！

發生困難時的會議

若初玩的人對剛剛所提到的「創造利益方法」還是不懂的話也不用擔心。為了使這些初玩的人更容易了解，光榮設計了「會議」的指令。這指令可幫助你了解在什麼樣的狀況下應下什麼樣的指令來應付，而下屬也會給予建議哦！這樣便應不會失敗才對吧！



◀在不懂時可在會議中得到資料。

世界地圖

①倫敦 ②巴黎 ③莫斯科 ④拉哥斯 ⑤羅馬 ⑥開羅 ⑦奈羅比 ⑧德黑蘭 ⑨德里 ⑩北京 ⑪香港 ⑫新加坡 ⑬東京 ⑭雪梨 ⑮夏威夷 ⑯溫哥華 ⑰洛杉磯 ⑱墨西哥 ⑲紐約

各都市的特色

為了將全球22個都市都連結在我們的航空網下，我們必須對每個都市都有一定程度的了解才行。其中，共可分成四類都市。

●商業型

這種商業都市的交通網都十分的完備，是商業活動十分發達的都市。莫斯科、拉哥斯、香港、雪梨、溫哥華、布宜諾斯艾利斯等都是這一類的都市。因資料值低，所以難度高。



◀著名的莫斯科都市，資料值低。

●觀光型

這些觀光地的都市將會有很多的觀光客來訪。如羅馬、奈羅比、新加坡、夏威夷、利瑪、里約熱內盧等都市都屬於這一類型。若以這些都市的公司來玩，則將可較輕鬆的找到大量的觀光客哦！



◀夏威夷有許多的觀光客會到。

●繁華型

與其說它是已經過相當成長的都市，不如說它是具備巨大都市特色的地方。開羅、德黑蘭、東京、黑西哥市，等 4 都市便屬於這一類型。雖都市初期的資料值很低，但與其他的 3 類比起來，它卻最有機會可以擴張哦！相反的，若在此都市中失敗，則可能會無法東山再起哦！對於喜愛挑戰的人可試試看。

◀日本東京就是這類型的。

●萬能型

這種類型的都市不但保有觀光地的魅力，而且也有商業都市的價值。如倫敦、巴黎、北京、洛杉磯、紐約等大都市都屬於這一類型。而以此類的都市為公司的根據地來玩將會較易入手。而若以這類以外的都市來玩，則一定要先與這些都市連起航路網哦！

◀紐約是初學者可用的萬能都市。

了解各種事件造成的影響

在這遊戲中會發生的各種事件可分都市、公司、航線、歷史 4 種。以下便是各事件的解說。

都市事件

若奧林匹克運動會、觀光熱潮、海外旅行熱潮等事件發生時，湧向某都市的民衆會增加，因此都市的資料值也會上升。相反的，若遇到地震、天氣上的變化、政治的不穩定等都會影響到乘客移動的意願，使都市的資料值下降。而有時，飛機還可能無法進入此都市哦！雖有些都市常會發生，但這大多是依亂數來隨機發生，所以不可能預防。若發生，那只有怪運氣不好了！



◀這是以隨機的方式來發生的。

公司、航線事件

公司上的事件中員工的罷工及飛行員的罷工都會使公司的資料值下降。

在航線上若劫機、遇上特殊狀況、失事、故障等事件都會使公司乘客的人數下降。而任一事件都可用設備投資上的擴充來預防。除此之外，也還有發生機率不高的失蹤及目擊ＵＦＯ事件的發生。



◀作好設備的投資便不會發生。

歷史事件

歷史事件會依年月、日期來發生。這發生率約在25%～50%，而依情況不同內容也有差異。詳細內容請參考下表。

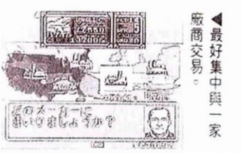
歷史事件年表

發生年月	事件名	其影響
1963年 12月	肯亞獨立	奈洛比人口、經濟力、觀光地值上昇
1965年 8月	新加坡獨立	新加坡人口、經濟力、觀光地值上昇
1967年 5月	第 3 次中東戰爭	開羅乘客減少、世界燃料價格大上昇
1970年 7～10月	日本萬國博覽會	東京人口與乘客數上昇
1973年 10月	第 4 次中東戰爭	開羅乘客減少、世界燃料價格大上昇
1978年 4～7月	成田空港開放	東京人口數上昇
1980年 9月	兩伊戰爭	德黑蘭乘客減少、燃料價格上昇
1985年 7～10月	蘇俄政情變化	莫斯科人口、經濟力、觀光地值波動
1988年 4～7月	澳大利亞博覽會	雪梨人口和乘客數上昇
1990年 8月	科威特被襲	世界乘客減少、燃料價格上昇
1990年 10月	德國統一	倫敦、巴黎、羅馬人口數波動
1991年 1月	波灣戰爭	世界乘客減少、燃料價格上昇
1993年 1月	歐市統合	倫敦、巴黎、羅人口數上昇
1995年 7～10月	蘇俄民主化	莫斯科人口、經濟力、觀光地值上昇
1997年 7月	香港返還	香港人口、經濟力、觀光地值波動
2001年 5月	第 5 次中東戰爭	世界乘客減少、燃料價格上昇
2006年10～12月	韓國統一	東京、北京、香港人口數上昇
2010年 1～3月	加拿大萬國博覽會	溫哥華人口和乘客數上昇

公開20架飛機的資料

在這款遊戲中所會出現的飛機種類共有約20種。以下便是這20種飛機的資料大公開。這可用來於購買飛機時參考。

在購買飛機時，我們有幾點建議。如下表所見的，共有 4 家廠商生產飛機，雖若能同時與四家公司打交道是不錯，但先集中於一家身上吧！這樣一來，若你與廠商的關係良好，則有機會買到價格較定價低的飛機哦！



◀最好集中與一家廠商交易。

資料識別法

坐席數…此飛機的最多坐位數量。
續航距離…此飛機可飛行的最遠距離。單位km。
價格…這飛機的價值。天下統一的標準價格。貨幣單位以（＄）來統一。
開始年…這種飛機開始生產的年份。同時也被認做開始銷售的年份。
終了年…這種飛機生產終止的年份。正是停止販賣的年份。以線段（—）表示的是賣到最後一年（2010）的機種。
燃係…燃料係數的簡稱，在飛機燃費數值表中，這個值愈小，燃費愈便宜。
整係…整備系數的簡稱。在飛機的整備費數值表中，這個值愈小，愈不需要花錢整備。

飛機資料

機種名	廠牌名	座席數	續航距離	價格	開始年	終了年	燃係	整係
B707	ブルーウイング	202席	6900km	4700萬＄	1957年	1983年	40	40
B727	ブルーウイング	189席	6000km	4100萬＄	1967年	1984年	38	35
B737	ブルーウイング	168席	5200km	3800萬＄	1967年	——	25	30
B747	ブルーウイング	550席	13700km	14000萬＄	1969年	——	83	100
B797	ブルーウイング	258席	13200km	6000萬＄	1982年	——	26	50
B747-400	ブルーウイング	660席	15000km	15300萬＄	1988年	——	66	120
DC8	ダブルリンク	269席	8100km	6200萬＄	1958年	1972年	34	50
DC9	ダブルリンク	139席	6500km	3000萬＄	1965年	——	21	25
DC10	ダブルリンク	380席	11900km	9300萬＄	1970年	1988年	57	65
MD11	ダブルリンク	285席	12800km	10000萬＄	1990年	——	29	50
L1011	ダブルリンク	400席	9100km	9800萬＄	1970年	1983年	60	65
TU154	ミリヤーコフ	180席	6600km	3000萬＄	1968年	——	36	40
IL62	ミリヤーコフ	195席	10000km	3500萬＄	1963年	1992年	49	45
IL86	ミリヤーコフ	375席	4600km	6800萬＄	1977年	——	94	95
IL96	ミリヤーコフ	300席	11000km	7300萬＄	1988年	——	45	60
A300	エアライナー	375席	8800km	8800萬＄	1972年	——	38	60
A310	エアライナー	280席	9600km	6300萬＄	1982年	——	28	50
A320	エアライナー	179席	6700km	3700萬＄	1987年	——	18	30
A330	エアライナー	375席	12800km	11200＄	1992年	——	38	60
コンコルド	エアライナー	100席	6600km	15000萬＄	1969年	——	70	200

一邊按著1P操縱器的左下鈕，一邊按3次B鈕。同時按2P操縱器的B、X、L鈕及開始鈕，再按主機的RESET，則便會有………。

正宗快打旋風II

這個更不可思議！無敵的一瞬間!?

朝敵人向反的方向按下十字鈕就可以防禦，這點大家應該都知道，採取防禦的話就不會下受重創，但敵人若是使用必殺技則令當別論，多少還是會遭受傷害，所謂必殺技的特色也許就是在這裡吧……。

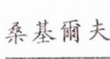
儘管是這麼厲害的必殺技也有盲點與漏洞！像是不必跟敵人接觸，從遠距離展開攻擊的波動拳及凱爾用對流來攻擊的迴旋斬，也有辦法可以巧妙地避開它們。方法是隨著角色不同而有所不同，也有的角色做不到，在右邊所介紹的5名角色就可以做得到，那就趕快來試試看吧！

攻過來看看！



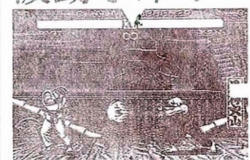
▲龍與肯的宿命對決，絕對輸不得！發揮所有的戰力拼吧！

穿過去了耶！



▲什麼！波動拳應該打中了，竟然從身體穿越而毫髮未損？有一手！

波動拳來了！



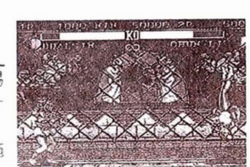
▲肯乘機馬上施展波動拳，就算防禦抵擋也會受損傷吧！怎麼辦呢？

賞他昇龍拳！

▲不能放棄！冒險賭命使出昇龍拳!!波動拳打中了也沒關係。

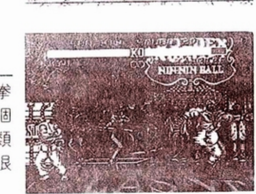
龍與肯

龍和肯所出的招式都是一樣的，所以合在一起來介紹。這兩個人在施展出昇龍拳之後的一瞬間會變成無敵，波動拳、迴旋斬等都可輕鬆地避開。



春麗

春麗在施展出倒旋鶴腳踢之後的瞬間可變成無敵，按十字鈕的下方存積了能量之後，在敵人使出隔空攻擊的時候施展倒旋鶴腳踢吧！

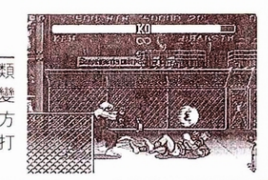


桑基爾夫

桑基爾夫是在施展雙截拳之後的瞬間變成無敵，在這個時候可以閃避像瑜伽之火之類的隔空攻擊，施展的方法也很簡單，很好用哦！

塔爾錫

塔爾錫跟其他四個人的類型有點不一樣，他沒有辦法變成瞬間無敵，他是在他用下方滑擊的時候不會被隔空攻擊打中。



正宗打旋風II

咦！「四天王版」？可同色角色對決！

哦！居然在「正宗快打旋風II」裡面也出現了大型電動版「快打旋風特別版II」一樣的玩法，能以相同人物來對決的玩法！

打開電源之後，畫面馬上會出現"CAPCOM"（卡普空）的字樣，在它出現還未消失的期間輸入右邊的指令吧…要是出現嗶囉…之類的聲音就表示成功了！

你看！標題畫面的背景由黑色變藍色了呢！在這裡就可以進行操縱相同人物的對戰啦！還有跟「特別版II」一樣地服裝的顏色也會改變哦！只是沒有辦法玩到四天王真是有點可惜！



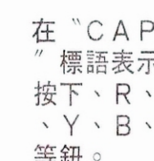


▲在這個標語出現的時候，趕快把右邊的指令輸入進去，時間很短，要迅速正確地按對鈕哦！

在"CAPCOM"標語表示中依序按下、R、上、L、Y、B、X、A等鈕。

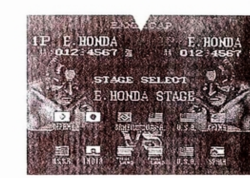
背景變成藍色







▲啊！這看似「快打旋風II特別版」，顏色也不一樣囉！可是卻不能操縱四天王呢！



▲成功的音效出現了，標題畫面的背景變成藍色了！在VS模式中就可選擇相同的角色！

一人單打的時候



▲單人玩的時候，可以把自己服裝的顏色跟敵人的服裝顏色對調，在此畫面中按下開始鈕就跟「快打旋風II特別版」一樣會變色，按下攻擊鈕後就可恢復原色

按下開始鈕



▲顏色就這樣地改變了，而且變得很強，技術跟「快打旋風II特別版」並不一樣，可是服裝的顏色改變跟「特別版」很相似吧！不過，生命力也沒有改變哦！

四天王衣服的顏色

▼不僅自己的人物不同，四天王衣服的顏色也有變化，並不是可以操作四天王，只感受一下氣氛也蠻不錯吧！



強度都一樣

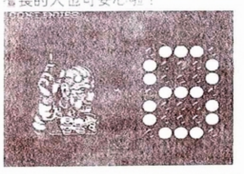
正宗打旋風II

看出接關次數的方法

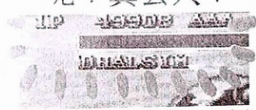
沈迷於快打旋風的玩家大概都知道在本遊戲中可以無限次地接關吧！如此一來也就不必擔心會輸掉了！而且不管接關幾次都沒有人看得出來，大家只要看到你破關，都會為你喝采，不過現在本書要告訴看穿一個人到底接關幾次的神眼秘技哦！

在接關之後請查看一下得分數。通常的得分都是以100分來做為單位，最後兩位數是不會變的，但是仔細看每接關一次之後，得分就會加上一分，也就是說，只要看後兩位數的點數後就可以知道某人接關的次數了。哈哈！一個人玩的時候被人看到的話，只要看畫面得分欄後兩位，菜鳥馬上就會被識破了呢！

▼接關啦！一直接到完全過關啦！有了這無限個接關的秘技，即使不擅長的人也可安心啦！



呃！真丟人！



▲後面2位數不接關的話就不會有分，接關的話馬上就原形畢露，是無法隱藏的。

攻略急救站

「正宗快打旋風Ⅱ」

蹲下來一舉進攻！

隨著人物的不同，一般而言只要按下十字鈕後方之後存積了能量就可出奇招了。這告訴玩家除了按著十字鈕後方以外，按著後方斜下部位也可以施展出同樣的招術。為了不讓威力減退，別讓敵人乘隙而入，把它施展出來！



養精蓄銳　一觸即發

「正宗快打旋風Ⅱ」

閃避龍捲腳的布蘭卡

龍捲旋風腳是龍和肯氣派十足的招式，不過這裡發現也有很多漏洞，用布蘭卡對戰的時候，居然以平常走路的方式迎上前去竟然就可以閃過其攻擊，只是邁開步伐走過去而已，也不知為何毫髮未損？真是奇怪！





▲龍或肯施展龍捲旋風腳的時候，別怕向前走吧！幾乎可以穿越而且不會受到重創哦！

穿越過去！

「正宗快打旋風Ⅱ」

快到四天王那裡去



▶一個人從開始用雙打進行戰鬥吧！

◀一瞬之間四天王就到齊了。

有夠快的呢！…

在到達四天王之前，要先打倒其他七名對手。可是隨著人物及自己作戰方法的不同，也會出現難纏的角色，想要儘快跟四天王交戰的人，在單打時按下2號控制器的按鈕進行2P模式吧！於是讓2P選擇其他7人，然後用1P來打倒他們，如此把沒有操作者的人物一一打倒之後，馬上就可以到四天王那裡去囉！就算接關次數在螢幕上計算得很清楚，也值得玩家一試吧！（雖然有些卑鄙。）

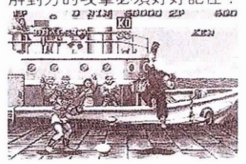
「正宗快打旋風Ⅱ」

聲音不同強度也不同

拳擊或飛踢等攻擊之中，大家都知道有強中弱三種強度，要辨別其強度只要聽了聲音之後馬上就可以了解其威力程度哦！招式的力量越大其聲音的音調也就越高越快，重邊的招式也變得越快越大力，所受的損傷當然也不一樣哦！要了解對方的攻擊必須好好記住！

嗚嚕～龍～肯



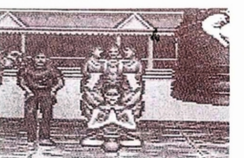


▲▶因為是弱按鈕所以跳躍得較低，右邊是強按鈕所以躍得較高，可以由聲音的速度來了解！

「正宗快打旋風Ⅱ」

和尚抱歉啦！

這場在泰國寺院的決戰，由於是最終決戰的場所，所以此地的戰況將更為激烈。可是正因為太過於激烈的動作常常使兩旁的佛像被無端地破壞，要是佛像被打壞的話，仔細在正中央一晃而過的和尚的臉，居然非常地生氣呢！真是抱歉啦！



▲把站立在兩側的佛像弄壞的話，心胸寬大的和尚也會生氣哦！



▲平時在寺院中靜靜地觀看比賽的和尚，通常不會生氣的…。

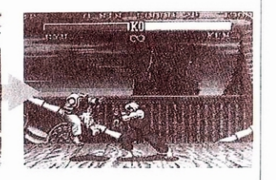
「正宗快打旋風Ⅱ」

便利的必殺技先下手！

對戰中的攻防，稍微漏出破綻就會失敗，在此介紹一些先下手為強的招式吧！就是在招式施展得最順暢時馬上輸入下一個招式的指令。這樣子先發制人之後，敵人還沒有喘氣就要面對下一波的攻擊。必殺技還可連續地使用，非常便利。不過絕招的時間差很難掌握！

無懈可擊的攻擊

▶先下手制敵的話，在使出下一招之間，就會毫無破綻！

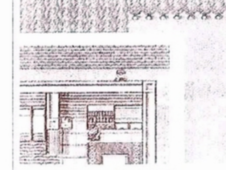


秘技篇

摩訶摩訶

開始後馬上變富翁

從這邊下去



▲從照片的位置往下走。

9根金屬延長棒

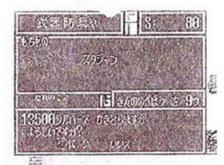


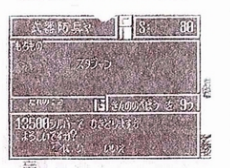


▲原本進不去的牆壁結果進去了，調查了之後發現有金屬棒。

開始之後馬上可以變成大富翁的秘技找到了！其實在故鄉及城市的主角家裡，有9根金屬延長棒。從主角家裡的右上角開始，大約離開3步，在左邊的外壁，看起來跟普通的牆壁一樣。但只有這個部分可以穿過。調查一下身邊周圍就能發現金屬延長棒哦！

白銀13500兩



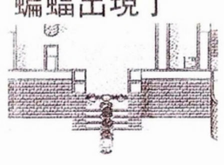


▲一支1500兩，總共 13500兩成交哦！好大的數目。

摩訶摩訶

跳過事件往多拉休城

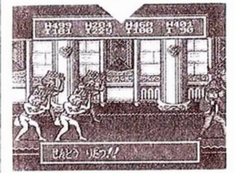
蝙蝠出現了



▲吸血鬼城的入口，想進去的話蝙蝠會來阻擾。

在吸血鬼城中，發現了可以避開討厭的蝙蝠潛入城內的方法。做法很簡單，想要進入吸血鬼城的時候蝙蝠出來擋路的話，要在牠前面轉來轉去，跟敵人遭遇之後把牠關在裡面。戰鬥終了之後再度回到城內的畫面時，竟然來妨礙的蝙蝠不見了！

進入戰鬥畫面



▲在蝙蝠面前把戰鬥結束。消滅它也好，逃走也好都可以。

啊呀！不見了!!

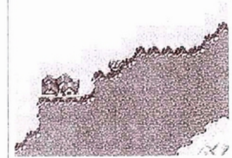


▲蝙蝠不見了之後，原本發生的事件也可跳過不理。

摩訶摩訶

用ウルウルカー來提升等級

鑽到海裡去



▲用ウルウルカー衝撞障礙物，海岸也是障礙物吧！

想要提升等級的時候，這下可有了便利的秘技，首先要在取得ウルウルカー之前一直前進，再來就簡單了，只要把ウルウルカー向某種障礙物碰撞的話，就可以了，於是一定會有敵人出現，在同一個地方衝撞讓敵人出現後再打倒他！很快就可以提升等級了，在城鎮附近恢復體力很方便。

重覆過來了啦





▲相撞了之後一定有敵人會出現，打倒後衝進去，如此反覆。

這地方很方便

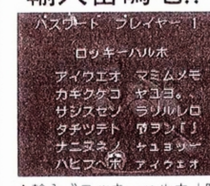


▲跟照片一樣，撞城市比較好，受傷就到旅館。

拳鬥王

ロッキーハルホ是宇宙第一!!

輸入密碼吧!!



▲輸入〝ロッキーハルホ」吧！

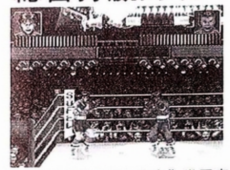
從這裡開始



▲你看，從輕重量級開始比賽！

現在發現了可以從輕重量級開始，而且玩家的拳擊、速度、抵擋強度等等能力值也從9星級開始的秘技，這可是大發現！做法非常簡單，只要在密碼輸入畫面中輸入〝ロッキーハルホ〞就可以了！這樣子一來，開始之後就能夠變成不輸給拳王〝麥克泰克〞的最強選手了！

總會打贏的啦！



▲馬上就跟〝麥克泰克〞拳王交戰!!

秘技篇

魔幻精靈卡

可以選章節的話就輕鬆了！

基本指令
依序按十字鈕的下方、選擇鈕、選擇鈕、X鈕、Y鈕、選擇鈕、選擇鈕、L鈕、R鈕、選擇鈕、選擇鈕、以及十字鈕的左、右、上等鍵。

可以從中途的章節開始玩，也就是構成尋找章節的ＲＰＧ秘技，輸入基本指令之後，在想進入的章節部分輸入指令看看吧！

裝備之類的物品在章節中都有準備，請放心！

第2章　輸入基本指令後，在最後按A鈕

第3章　輸入基本指令後，在最後按B鈕

第4章　輸入基本指令後，在最後按X鈕

第5章　輸入基本指令後，在最後按Y鈕

火箭人

啊！來得好！從哪開始呢？

在這裡



依序按L鈕、R鈕、L鈕、R鈕及十字鈕的下方。

在上面老先生所拿的看板畫面之中，輸入右邊所指示指令吧！正確地按下鈕之後，看板內的字就會改變，這樣一來可以到任何一個地方去。

變成這樣



▲寫在板上的字發生了變化吧！那麼就成功了！

超級R-TYPE

無限次地全面提升能量

在標題畫面中

依序按十字鈕的下方、R鈕、右鈕、十字鈕的下、右、右、下、右、下、下。

按下暫停鈕

依序按R鈕、十字鈕的右、下、Y鈕、十字鈕的下、右、下、左、右、下、右、右（A、B、X、Y、R之任何一個）以及（A、X鈕）之任何一個鈕。

在標題畫面中先輸入第一個指令後再按下暫停鈕，再輸入第2道指令之後就可以了，要是被擊落的話，每次都得再重新輸入第2道指令才會有相同的效果！之後用按鈕便可以來更換武器。

對空雷射
對地雷射
反射雷射
裂光雷射
散彈槍雷射

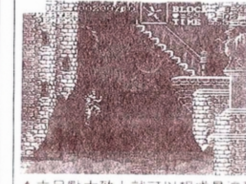
追擊飛彈武器
對地飛彈武器

惡魔城

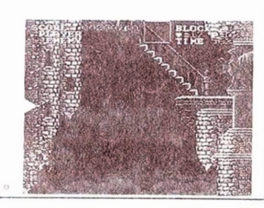
打倒吸血鬼是必要的

也許有些人如果不知道這秘技就會看不到結束畫面了，所以這可是一招大特技。

在跟吸血鬼對戰之前，要趕快走到下方畫面後盡量地向左邊跳躍看看，在什麼都看不到的空間上會有立足的場所，走向左端之後秘寶會落下來，快！打倒吸血鬼吧！



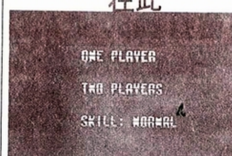
▲立足點大致上就可以想成是這種位置，有時也會踏空，要注意腳下。



趣味大進擊

所謂關數的選擇

在此



依序按十字鈕的右、右、上、下、R鈕、L鈕、以及開始鈕。



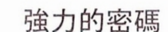
◀成功了！選擇關數開始玩吧！

有如流動雲霞一般暢快地打倒敵人，但接關受到限制的話就麻煩了，不妨用舞台的選擇吧！在選擇參加人數的畫面中，輸入指令的話就可以了！

超級中國人世界

只有２個字的密碼

可以用非常單純的密碼做出非常厲害的事哦！這就是利用右方或下方所介紹的日文字當作密碼輸入，這樣一來既可以加強裝備進行遊戲，也可以跑到特別的模式中，只要用〝きけ〞或是〝みろ〞等密碼試試看。

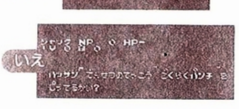


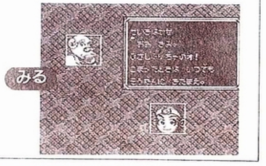
強力的密碼



きけ

SOUND MODE
00





亂馬½

用喜歡的模式來自由地設定

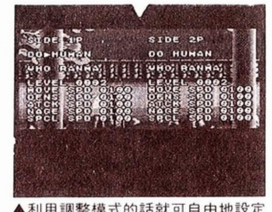
在標題畫面之時，有選擇對戰的遊戲哦！方法是一面按著Ｌ、Ｒ鈕，一面按開始鈕之後就馬上進入調整遊戲的模式之中，在這個調整模式中，當然有可以選擇喜歡的人物來玩的模式，其細部的操作也可以設定成是要自己操作或是交給電腦操作。還有，連對戰的背景舞台也可以變更，此外經由各項參數的修正，也就可以細膩地把人物的強度設定出來。這樣可以玩得更貼心。

有了這種調整模式之後，幾乎什麼都可以設定。在單打的時候，想要選擇喜歡的人物時只要輸入左上方的指令就可以，不必一一進入調整模式就可以開始玩，還有，如果想用同樣的角色來進行對戰的話，只要輸入右下方的指令就可以了。

在標題畫面中



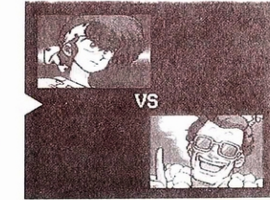
變成調整模式



▲利用調整模式的話就可自由地設定，好好地利用，就樂趣倍增。

一人玩時可以選擇喜歡的人物

按住Ｌ鈕及Ｒ鈕
再用十字鈕



▲想用亂馬以外的人物來作戰的話，輸入這道指令就可以玩了！

可以用相同的人物來進行對戰





▲用同樣的人物來進行對戰的話，真的實力就清楚了，各種角色也很有趣。

超級魂斗羅

超級魂斗羅指令大全集



幾乎可說是到了超難度境界的本款遊戲，在這裡為玩家介紹30人指令吧！

首先，在標題畫面中，輸入右邊的指令，這個時候游標會離開一個畫面，用選擇鈕，在前一個畫面的地方，把游漂配合上去就可以了！如果出現了喊叫聲的話就算成功了，其他還有關數選擇及音效測試等性能，試著輸入玩玩看吧！

在標題畫面中，很快按下十字鈕的下、右下、右方，再趕快按下開始鈕。

30人指令



▲接關了之後，也是依舊從30人開始，這樣子要過關就輕鬆了。

在標題畫面中，迅速按下十字鈕的下、左下、左方，再趕快按下開始鈕。

關數選擇



▲從舞台１到６，可以從喜歡的舞台開始。

在標題畫面中，很快按下十字鈕的右、下、右下方，再趕快按下X鈕。

音效測試

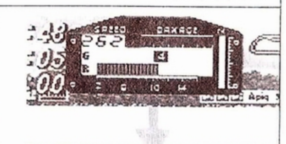


▲這個指令非常不容易輸入，不管幾次也要試，用Ｙ鈕開始演奏。

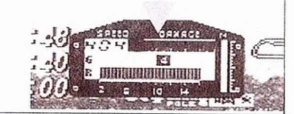
超速Ｆ１

超越時速４００公里的威脅

在座機的速度到達最高速時，再用Ｌ鈕及Ｒ鈕連射吧！這時你會大吃一驚，時速表竟然超過了400公里！也許玩家覺得用手來按Ｌ鈕及Ｒ鈕來造成連射效果太累了！有這種感受的人就用附有連射機能的控制器來玩吧！可以變得很輕鬆，但若沒有的話，就只好用手指來連射了。這讀表直線的加速務必請各位嚐試一番！



用ＬＲ鈕連射



超魔界村

舞台及音效選擇

讓玩家感覺困難度很高的這款「超魔界村」這回想輕鬆的玩也沒問題了，因為居然有舞台及音效的選擇特技呢！依照右邊所寫的輸入指令之後，再往下看就知道了。對了！差點忘了！本秘技必須要準備兩個控制器否則無法成功，手指可能會很酸很累，但值得一試LET'S TRY！

在標題畫面時…

一直按著２Ｐ控制器的Ｌ鈕、Ｒ鈕、選擇鈕、開始鈕，再按下１Ｐ控制器的開始鈕



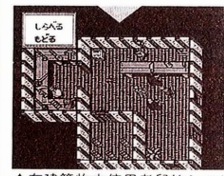
◀出現這個畫面就成功了，可以從任何一處開始，從未見過的敵人也可以向其挑戰哦！

創世紀Ⅵ

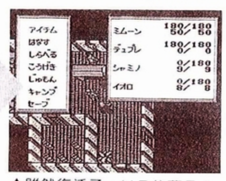
用雪莉酒來再生

在建築物中使用シュリ一的話，死去的同伴會活過來，只是ＨＰ依舊是０，真不可思議。

在冒險途中，沒有可以讓人物們復活的設施及魔法的時候，這個秘技很有效，只是別忘了ＨＰ的回復哦！



▲在建築物中使用老鼠的シュリ一酒就復活了，姿態就是如此。



▲雖然復活了，ＨＰ依舊是０，趕快讓ＨＰ回復吧！

超級Ｅ、Ｄ、Ｆ

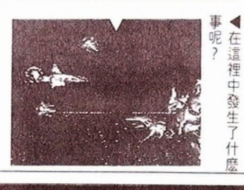
秘技之王、無敵指令

這是一種讓再怎麼樣的笨鳥都可以打到終結面的秘技之王一無敵指令出現了!!遊戲中隨時都可以先用開始鈕按成暫停，這期間再輸入右邊的指令就行了！非常簡單。

不過要注意一點，指令只在同一個舞台有作用，也就是每換一個舞台就必須再度重新輸入同樣的指令，這一點千萬不能忘記！真高興，終於能一口氣過關了。



依序按Ａ、Ｂ、Ｘ、Ｙ、Ｌ、Ｒ鈕和十字鈕的上下左右



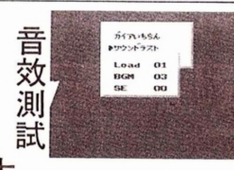
◀在這裡中發生了什麼事呢？

試管地球

什麼都看得見的調整模式

在標題畫面時

一邊按著Ｒ鈕及Ｌ鈕及選擇鈕，一面再按開始鈕



音效測試

大地神蓋亞一覽

本款遊戲有看得到所有的圖畫、聽得見所有的聲音的調整模式被找到了哦！在標題畫面中輸入指令吧！

旅鼠總動員

爽快的重玩

「旅鼠總動員」是一款要求程序正確及確實掌握時機的解謎遊戲，最初的時候稍有失誤的話還可以過關，進入舞台之後就沒那麼順利了，一點點的失誤也無法原諒呢！

「啊！不好了！」即使玩家這麼想，而旅鼠們依舊悠閒地散步。這時候可以從頭來進行瞬間再次重玩。經由非常簡單的操作就可以把這個舞台重新再從頭開始。

一面按著選擇鈕，一面再按著開始鈕。



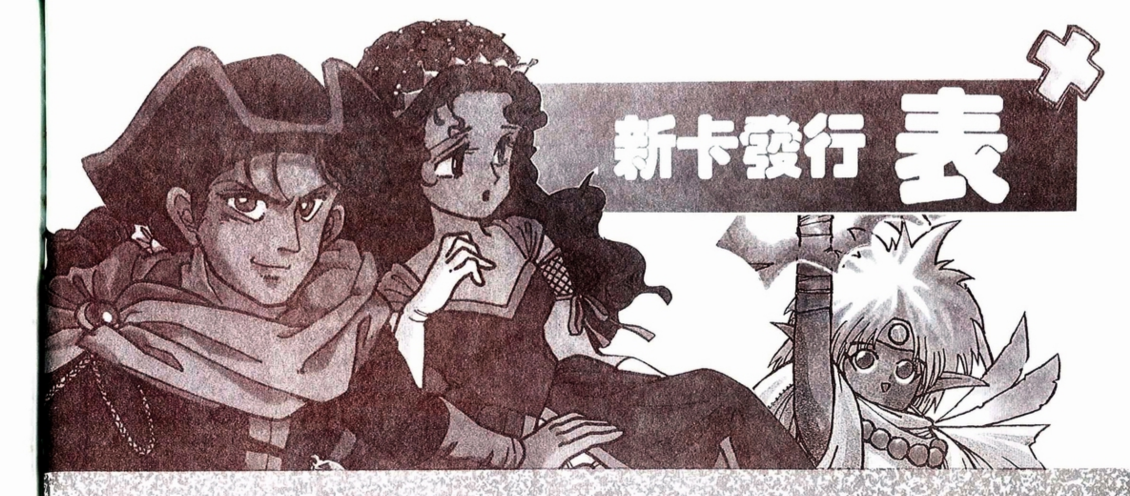
回復原狀

ＳＦＣ軟體總檢索

英文或日文卡名	中文名稱	製作廠商	類別	容量	日幣容量	發售日期	攻略期數
F－ZERO	Ｆ－０賽車	任天堂	SPG	4M	¥7000	90.11.21	
スーパーマリオワールド	超級瑪俐歐	任天堂	ACT	4M	¥8000	90.11.21	
ボンバザル	爆破精靈	KEMCO	PZG	4M	¥6500	90.12.21	
アクトレイザー	雷莎出擊	ENIX	A・SLG	6M	¥8000	90.12.16	SFC特輯1
ポピュラス	諸神紀世	想像者	SLG	4M	¥8800	90.12.26	
グラディウスⅢ	宇宙巡航艦Ⅲ	KONAMI	STG	4M	¥7800	90.12.21	
パイロットウィングス	飛行俱樂部	任天堂	SLG	4M	¥8000	90.12.21	
ファイナルファイト	街頭快打	CAPCOM	ACT	8M	¥8500	90.12.21	
ＳＤザ・グレイトバトル	ＳＤ英雄挑戰	帕布雷斯特	ACT	6M	¥8200	90.12.29	
ジャンボ尾崎のホール インワン	尾崎高爾夫	ＨＡＬ研究所	SPG	8M	¥8900	91.2.23	
BIG RUN	同　左	JELCO	SPG	8M	¥8700	91.3.20	
ダライアス・ツイン	太空戰鬥機	TAITO	STG	8M	¥8500	91.3.29	
遙かなるオーガスタ	高爾夫	T & E SOFT	SPG	8M	¥9800	91.4.5	
ウルトラマン	怪獸超人	BANDAI	ACT	4M	¥7800	91.4.6	
シムシティー	試管城市	任天堂	SLG	4M	¥8000	91.4.26	
スーパープロフェッショナルベースボール	超級立棒	JELCO	SPG	8M	¥8700	91.5.17	
ドラッケン	屠魔傳記	KEMCO	RPG	8M	¥8500	91.5.24	
ガデュリン	太空小妖精	SETA	RPG	8M	¥8800	91.5.28	雜誌95、96
ワンダラーズ フロムイース	伊蘇國Ⅲ	東京書籍	A・RPG	8M	¥8800	91.6.21	
スーパースタジアム	塞塔職棒	SETA	SPG	8M	¥8800	91.7.2	
機動戦士ガンダムF91	機動戰士Ｆ91	BANDAI	SLG	8M	¥9500	91.7.6	
スーパーウルトラベース ボール	超能力棒球	文明腦	SPG	4M	¥8800	91.7.12	
スーパーR-TYPE	超級Ｒ－ＴＹＰＥ	IREM	STG	8M	¥8500	91.7.13	
がんばれゴエモン	大盜五右衛門	KONAMI	ACT	8M	¥8800	91.7.19	
ファイナルファチクジーⅣ	太空戰士Ⅳ	史克威爾	RPG	8M	¥8800	91.7.19	SFC特輯2
バトル ドッジボール	ＳＤ躲避球	帕布雷斯特	SPG	8M	¥9600	91.7.20	
エリア８８	戰區８８	CAPCOM	STG	8M	¥8500	91.7.26	
白熱プロ野球ガンバリーグ	白熱野球	EPIC・SONY	SPG	8M	¥8500	91.8.9	
初段森田將棋	森田將棋	SETA	TBG	4M	¥8800	91.8.23	
スーパーテニスワールドサ ーキット	超級網球	東京書籍	SPG	4M	¥7800	91.8.30	
ハイパーゾーン	極速地帶	ＨＡＬ研究所	STG	8M	¥8500	91.8.31	
ジェリーボーイ	史萊姆大冒險	EPIC・SONY	ACT	4M	¥8500	91.9.13	
スーパー三國志Ⅱ	超級三國志Ⅱ	KOEI	SLG	8M	¥14800	91.9.15	報導54
プロサッカー	職業足球	想像者	SPG	4M	¥8000	91.9.20	
超魔界村	同　左	CAPCOM	ACT	8M	¥8500	91.10.4	
SUPER E.D.F	超級Ｅ・Ｄ・Ｆ	JELCO	STG	8M	¥8700	91.10.25	
ファイナルファンタジーⅣイージータイプ	太空戰士Ⅳ簡易版	史克威爾	RPG	8M	¥9000	91.10.29	
惡魔城ドラキュラ	惡魔城	KONAMI	ACT	8M	¥8800	91.10.31	
ゼルダの傳說	薩爾達傳說	任天堂	A・RPG	8M	¥8000	91.11.21	SFC特輯3
雷電傳說	同　左	東映動畫	STG	8M	¥8700	91.11.29	
JOE & MAC戦え原始	摩登原始人	DECO	ACT	8M	¥8500	91.12.6	
スーパーフォーメーションサッカー	３Ｄ足球賽	HUMAN	SPG	4M	¥7700	91.12.13	
スーパーワギャンランド	超級瓦強世界	NAMCO	ACT	8M	¥8300	91.12.13	
ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻	小丸子日記	Ａ模克	ETC	4M	¥8800	91.12.13	
ラグーン	礁瑚傳說	KEMCO	A・RPG	8M	¥8500	91.12.13	報導80
レミングス	旅鼠總動員	SUN SOFT	PZC	8M	¥8500	91.12.18	
スーパーファイヤープロレスリング	超火爆摔角	HUMAN	SPG	8M	¥8500	91.12.20	
ダンジョンマスター	迷宮魔獸	VICTOR	RPG	8M	¥9800	91.12.20	
ディメンション・フォース	垂直作戰	阿斯米克	STG	8M	¥8500	91.12.20	
スーパー信長の野望・武將風雲錄	信長的野望・武將風雲錄	KOEI	SLG	8M	¥11800	91.12.21	MD特輯5 與SFC版相同
ナイトガンダム物語	ＳＤ機動戰士外傳	BANDAI	RPG	8M	¥8500	91.12.21	
サンダースピリッツ	閃電出擊	TOSHIBA EMI	STG	8M	¥8600	91.12.27	
反省ザルジローくんの 大冒險	猴子大冒險	章茲美	ACT	4M	¥7000	91.12.27	
スーパーチャイニーズワ ールド	超級中國人	文明腦	A・RPG	8M	¥8800	91.12.28	報導82
シムアース	試管地球	想像者	SLG	8M	¥9600	91.12.29	
バトルコマンダー	ＳＤ指揮官	帕布雷斯特	SLG	8M	¥9600	91.12.29	
高橋名人の大冒險島	同　左	HODSON	ACT	8M	¥8500	92.1.11	
プロフットボール	美式足球	想像者	SPG	8M	¥7900	92.1.17	
ドラゴンボールＺ	七龍珠Ｚ	BANDAI	RPG	8M	¥9500	92.1.25	報導81
ロマンシングサ・ガ	復活邪神	史克威爾	RPG	8M	¥9500	92.1.28	RPG特輯、SFC特輯4
ソウルブレイダー	創世降魔錄	ENIX	A・RPG	8M	¥8800	92.1.31	報導111
ドラゴンスレイヤー 英雄傳說	屠龍記	Ａ模克	RPG	8M	¥9800	92.2.14	雜誌105
エキゾーストヒート	極速Ｆ１	SETA	SPG	8M	¥8900	92.2.21	
魂斗羅スピリッツ	超級魂斗羅	KONAMI	ACT	8M	¥8500	92.2.28	

ＳＦＣ軟體總檢索

英文或日文卡名	中文名稱	製作廠商	類　別	容　量	日幣容量	發售日期	攻略期數
ロケッティア	火箭人	I・G・S	ETC	8Ｍ	￥8900	92.2.28	
スーパーバーディ・ラッシュ	果嶺高爾夫	DECO	SPG	8Ｍ	￥8800	92.3.6	
弟切草	同　左	豫安軟體	AVG	8Ｍ	￥8544	92.3.7	
新世紀ＧＰＸサイバーフォ ミュラ	新世紀賽車	TAKARA	SPG	8Ｍ	￥8800	92.3.19	
スーパー伊忍道・打倒信長	超級伊忍道	KOEI	RPG	8Ｍ	￥11800	92.3.19	雜誌116
R.P.M.Racing	大怪輪	VICTOR	SPG	4Ｍ	￥8800	92.3.19	
超攻合神サーディオン	超攻合神	阿斯米克	STG	8Ｍ	￥8800	92.3.20	
ファイナルファイト・ガイ	快打新傳	CAPCOM	ACT	8Ｍ	￥8500	92.3.20	
ＳＴＧ	同　左	亞典娜	STG	8Ｍ	￥8900	92.3.27	
カードマスター	魔幻精靈卡	ＨＡＬ研究所	RPG	8Ｍ	￥8900	92.3.27	SFC特輯 4
スーパーヴァリス	超級夢幻戰士	日本通訊網路	ACT	8Ｍ	￥8500	92.3.27	
スーパーファミスタ	超級職業棒球	NAMCO	SPG	8Ｍ	￥7900	92.3.27	
SMASH.T.V	趣味大進擊	ASCII	ETC	4Ｍ	￥7800	92.3.27	
トップレーサー	超越巔峰	KECMO	SPG	4Ｍ	￥7800	92.3.27	
ハット・トリック・ヒーロー	足球英雄	TAITO	SPG	4Ｍ	￥8000	92.3.27	
バトルグランプリ	對戰賽車	那克沙特	SPG	8Ｍ	￥8500	92.3.27	
ラッシングビート	快打刑警	JELCO	ACT	8Ｍ	￥8700	92.3.27	
らんま½町內激鬥篇	亂馬½	NCS	ACT	8Ｍ	￥8800	92.3.27	
まじかる☆タルるートくん	魔法飈風	BANDAI	ACT	8Ｍ	￥8000	92.3.28	
ラストファイターツイン	ＳＤ快打	帕布雷斯特	ACT	8Ｍ	￥8200	92.3.28	
ウルティマⅥ	創世紀Ⅵ	波尼卡尼恩	RPG	8Ｍ	￥9800	92.4.3	
オセロワールド	奧塞羅棋	茲庫達軟體	PZG	8Ｍ	￥8700	92.4.5	
エアーマネジメント・大空に賭ける	航空產業	KOEI	SLG	8Ｍ	￥11800	92.4.9	
ペブルビーチの波濤	３Ｄ高爾夫	T & E SOFT	SPG	8Ｍ	￥9800	92.4.10	
豪槍神雷傳說「武者」	同　左	DATAM	ACT	8Ｍ	￥8800	92.4.21	
SUPER CUP SOCCER	立體足球	JELCO	SPG	8Ｍ	￥9000	92.4.24	
WWFスーパーレッスル マニア	WWF摔角王	業克姆	SPG	8Ｍ	￥8800	92.4.24	
ヘラクレスの榮光Ⅲ	鬥人魔境傳Ⅲ	DECO	RPG	8Ｍ	￥8800	92.4.24	報導87、88期
摩訶摩訶	同　左	Sigma	RPG	8Ｍ	￥8700	92.4.24	
F1 GRAND PRIX	Ｆ１大衝刺	VIDEO SYSTEM	SPG	8Ｍ	￥9700	92.4.28	
拳鬥王ワールドチャン ピオン	拳鬥王	索菲爾	STG	4Ｍ	￥8300	92.4.28	
スーパーアレスタ	超級銀河號	東寶	PZG	8Ｍ	￥8700	92.4.28	
スーパー上海ドラゴン ズアイ	超級上海	HOT・B	PZG	8Ｍ	￥7800	92.4.28	
バトルブレイズ	究極戰士	薩米工業	ACT	8Ｍ	￥8700	92.5.1	
甲龍傳說ヴィルガスト	甲龍傳說	BANDAI	RPG	8Ｍ	￥9000	92.5.23	報導89期
斬Ⅱスピリッツ	斬Ⅱ	WOLF TEAM	SLG	8Ｍ	￥9800	92.5.29	SFC特輯 5
マジックソード	魔劍	CAPCOM	ACT	8Ｍ	￥8500	92.5.29	
ストリートファイターⅡ	正宗快打旋風Ⅱ	CAPCOM	ACT	16Ｍ	￥8800	92.6.10	
スーパー將棋	超級將棋	艾瑪克斯	PZG	8Ｍ	￥8800	92.6.19	
ASTRAL BOUT	綜合格鬥技	金氏唱片	ACT	8Ｍ	￥9030	92.6.26	
キャメルトライ	旋風球	TAITO	ETC	8Ｍ	￥8500	92.6.26	
甲子園２	同　左	Ｋ・娛樂園	SPG	8Ｍ	￥8900	92.6.26	
スーパーダンクショット	超級籃球	ＨＡＬ研究所	SPG	8Ｍ	￥8600	92.6.26	
横山光輝　三國志	同　左	艾吉爾	SLG	8Ｍ	￥9500	92.6.26	
ＳＤガンダムＸ	ＳＤ鋼彈Ｘ	優達卡	SLG	8Ｍ	￥9500	92.7月預定	
スーパオフロード	賽車帝王	巴克因影視	SPG	4Ｍ	￥6900	92.7.3	
スーパーボウリング	超級保齡球	亞典娜	SPG	8Ｍ	￥8300	92.7.3	
パロディウスだ	瘋狂大射擊	KONAMI	STG	8Ｍ	￥8500	92.7.3	
ＰＧＡツアーゴルフ	ＰＧＡ高爾夫	想像者	SPG	8Ｍ	￥8500	92.7.3	
プリンス・オブ・ペルシャ	波斯王子	NCS	ACT	8Ｍ	￥8800	92.7.3	
Light Fantasy	光之夢幻曲	東京書籍	RPG	8Ｍ	￥8900	92.7.3	
北斗之拳５	同　左	東映動畫	RPG	8Ｍ	￥8900	92.7.10	
ゆうゆのクイズでGOGO！	加油解謎	TAITO	ETC	8Ｍ	￥8500	92.7.10	
マリオペイント	瑪俐歐繪圖	任天堂	ETC	8Ｍ	￥9800	92.7.14	
ダイナウォーズ	恐龍大作戰	IREM	ACT	8Ｍ	￥8800	92.7.17	
ドッジ彈平	火炎鬥球兒	SUN SOFT	SPG	8Ｍ	￥8500	92.7.17	
HOOK	虎克船長	EPIC・SONY	ACT	8Ｍ	￥8500	92.7.17	
キャプテン翼Ⅲ	天使之翼Ⅲ	TECMO	SLG	8Ｍ	￥8900	92.7.17	
サンドラの大冒險	桑德拉大冒險	NAMCO	ACT	8Ｍ	￥8300	92.7.23	
EARTHLIGHT	太空模擬戰	HUDSON	SLG	8Ｍ	￥8500	92.7.24	
ウルティメイト フットボール	超級美式足球	薩米工業	SPG	8Ｍ	￥8700	92.7.24	
スーパーＦ１サーカス	超級Ｆ１競技場	日本物產	SPG	8Ｍ	￥8800	92.7.24	
T.M.N.T.	超級忍者龜	KONAMI	ACT	8Ｍ	￥8500	92.7.24	
パチンコウォーズ	柏青哥大冒險	日本椰子	ETC	8Ｍ	￥9500	92.7.24	
飛龍之拳Ｓ	飛龍之拳Ⅳ	文明腦	ACT	12Ｍ	￥9800	92.7.24	
サイバリオン	黃金龍戰記	TOSHIBA EMI	STG	8Ｍ	￥8600	92.7月下旬	
ブレイゾン	武裝戰鬥	ATLUS	STG	8Ｍ	￥8500	92.7月下旬	
ホーム・アローン	小鬼當家	ALTRON	ACT	8Ｍ	￥8800	92.7月下旬	



新卡發行表

發售日	日文卡名	中文卡名	種類	廠商	容量	日幣定價
8月7日	キング オブ ザ モンスターズ	萬獸之王	ACT	TAKARA	8M	￥8800
8月7日	初代熱血硬派くにおくん	初代熱血硬派	ACT	TECHNOS JAPAN	8M	￥8900
8月7日	スーパー太郎電鐵Ⅱ	超級桃太郎電鐵Ⅱ	ETC	HUDSON	8M	￥8800
8月7日	パイプドリーム	未定	PZG	BPS	4M	￥7500
8月7日	ファランクス	超鬥戰機	STG	KEMCO	8M	￥8900
8月上旬	機甲警察メタルジャック	機甲警察	ACT	ATLUS	8M	￥8800
8月7日	SUPER PANG	未定	未定	CAPCOM	未定	￥7500
8月7旬	スーパープロフェッショナルベースボールⅡ	立體職棒Ⅱ	SPG	JALECO	8M	￥9000
8月預定	イーハ トーヴォ物語	童話物語	RPG	HECT	8M	未定
8月預定	キン肉マン	怪獸金肉丸	ACT	YUTAKA	8M	￥7800
8月預定	ＣＢキャラウォーズ	ＣＢ世界	ACT	BANPRESTO	8M	￥8500
8月預定	シェラザード傳說	阿拉伯之夢２	RPG	CALTURE BRAIN	8M	未定
8月預定	スーパーウルトラベースボール２	超能力棒球２	SPG	MICRO ACADEMY	8M	￥8800
8月預定	スーパー大航海時代	超級大航海時代	SLG	KOEI	8M	￥11800
8月預定	スーパー麻雀	超級麻雀	TBG	I′ MAX	4M	￥9600
8月預定	ドラゴンクエストＶ	勇者鬥惡龍Ｖ	RPG	ENIX	12M＋B	￥9600
9月25日	ＳＤ機動戰士ガンダム	ＳＤ機動戰士	ACT	ANGEL	8M	￥7800
9月25日	銀河英雄傳說	銀河英雄傳說	SLG	TIM	8M	￥9800
9月下旬	ガーディアンブレイド	魔界劍士	A・RPG	HALKEN	8M	￥8500
9月下旬	ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎	ACT	BANDAI	8M	￥8800
9月預定	アクスレイ	銀河風暴	STG	KONAMI	8M	￥8800
9月預定	ガンフォース	裝甲特戰隊	ACT	IREM	4M	￥8300
9月預定	ぎゅわんぶらあ自己中心派	自我中心派	TBG	PAL SOFT	4M	未定
9月預定	スーパー倉庫番	超級倉庫番	PZG	PACK IN VIDEO	4M	￥6800
9月預定	スーパー麻雀大會	超級麻雀大會	TBG	KOEI	4M	￥9800
9月預定	ステルス	前進越南	RPG	HECT	8M	未定
9月預定	大戰略エキスパート	現代大戰略	SLG	ASCII	8M	9800
9月預定	提督の決斷	提督決斷	SLG	KOEI	8M	未定
10月16日	リターン・オブ・雙截龍	雙截龍	ACT	TECHNOS JAPAN	8M	￥8600
10月中旬	スーパーＱ ＊ bert	Ｑ問題	ETC	巴普	未定	未定
10月中旬	中嶋悟SUPER F-1 HERO	超級Ｆ１英雄	SPG	VARIE	未定	￥8900

發售日	日文卡名	中文卡名	種類	廠商	容量	日幣定價
10月預定	アダムスファミリー	阿達一族	ACT	OREAN	未定	未定
10月預定	真・女神轉生	真・女神轉生	RPG	ATLUS	12M	￥9800
10月預定	ソングマスター	天行者錫卡	RPG	YANOMAN	8M	￥9800
10月預定	メジャータイトル	未定	未定	IREM	未定	￥8800
11月預定	信長公記	信長公記	SLG	YANOMAN	未定	￥12000
11月預定	パワーアスリート	超級格鬥戰士	ACT	KANEKO	未定	未定
12月上旬	ラッシングビート亂	未定	SLG	JALECO	未定	未定
12月預定	機動裝甲ダイオン	機動裝甲	ACT	VIC東海	未定	未定
12月預定	デバステイター	未定	未定	WOLF TEAM	未定	未定
12月預定	バック・トゥ・ザ・フューチャー2	回到未來2	未定	TOSHIBA EMI	未定	未定
12月預定	バトルサッカー	戰鬥足球	SPG	BANPRESTO	未定	￥9500
12月預定	パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド	未定	未定	美魯達克	未定	未定
12月預定	ファイナルファイトⅡ	街頭快打Ⅱ	ACT	CAPCOM	未定	￥8500
12月預定	ポピュラスⅡ	諸神紀世Ⅱ	SLG	IMAGINEER	未定	未定
發售未定	アクションパチ人	未定	ETC	COCONUTS JAPAN	未定	未定
發售未定	アクロバットミッション	未定	未定	TENGEN	未定	未定
發售未定	あしたのジョー	小拳王	未定	KAC	未定	未定
發售未定	アミュージングドリーム	夢幻冒險記	未定	TAKARA	未定	未定
發售未定	アメリカ横斷ウルトラクイズ	橫斷美國	ETC	TOMY	未定	未定
發售未定	アルバートオデッセイ	未定	未定	SUN電子	未定	未定
發售未定	ウィザードリィV	辟邪除妖V	RPG	ASCII	未定	未定
發售未定	ウォーリーをさがせ！	未定	未定	TOMY	未定	未定
發售未定	うごく繪	未定	未定	ALTRON	未定	未定
發售未定	エイリアン ｖｓ プレデター	未定	未定	I.G.S	未定	未定
發售未定	ＳＤ飛龍の拳	ＳＤ飛龍拳	ACT	CALTURE BRAIN	未定	未定
發售未定	F29	F29	SLG	IMAGINEER	未定	未定
發售未定	エルファリア	未定	RPG	HUDSON	未定	未定
發售未定	オウガバトル	未定	未定	QUEST	未定	未定
發售未定	おざなりダンジョン	迷宮女戰士	RPG	DATAM	未定	未定
發售未定	お茶の間傳說	喝茶傳說	RPG	I.G.S	未定	未定
發售未定	餓狼傳說	餓狼傳說	ACT	TAKARA	未定	未定
發售未定	雲に乘る	天魔神將	RPG	HECT	未定	未定
發售未定	弁慶外傳～沙の章	弁慶外傳Ⅱ	RPG	SUN電子	12M	未定
發售未定	46億年物語	46億年物語	ACT	ENIX	12M	未定
發售未定	哭きの龍	麻將龍	TBG	I.G.S	未定	未定
發售未定	BREATH OF FIRE	緊急追捕令	RPG	CAPCOM	12M	未定
發售未定	ミッキーマウス	米老鼠	ACT	CAPCOM	8M	未定
發售未定	2020年スーパーベースボール	2020棒球賽	SPG	KAC	未定	未定
發售未定	摩陀羅2	摩陀羅2	RPG	KONAMI	未定	未定
發售未定	スーパーノヴァ	超級諾瓦	STG	COPY SYSTEM	未定	未定
發售未定	半熟英雄	半熟英雄	SLG	SQUARE	未定	未定
發售未定	METAL MAX 2	坦克戰記2	RPG	DECO	未定	未定
發售未定	バズー！魔法世界	魔法世界	RPG	HOT・B	未定	未定
發售未定	シルヴァ・サーガ2	魔法傭兵	RPG	SETA	未定	未定
發售未定	北斗の拳6	北斗之拳6	RPG	東映動畫	未定	未定
發售未定	MOTHER 2 ギーグの逆襲	地球冒險2	RPG	任天堂	8M	未定
發售未定	マイト・アンド・マジック BOOK 2	魔法門2	RPG	LOZC	未定	未定



SUPER FAMICOM的格鬭技世界





北斗之拳5

●動畫型戰鬥系統
●最著名動・漫畫改編



16M



正宗 快打旋風II

●可單人／雙人對戰
●電動版必殺技完全移植





綜合格鬥技

● 9 大格鬥高手集合
●可使用一百餘種格鬥技





飛龍拳IV

● 3 種格鬥模式可供選擇
●12名拳法家150種技法上場







動漫畫著名人物再度活躍／近日發售

餓狼傳說



唯一可和「快打」匹敵之格鬥名作／近日發售

金肉人

NEW



華麗的摔角格鬥技展現／8月發售

☆歡迎檢舉非法磁碟拷貝業者，查證屬實者將備獎金酬謝。檢舉專線（02）515-0315

任天堂株式会社 博愛社有限公司

地址：台北市民權東路三段66號
TEL：（02）5017911